

タカゴ SFランド エヴォリューション

「変身サイボーグ」の後継者たち



タカラSFランド エヴォリューション

「変身サイボーグ」の後継者たち

INDEX

| | |
|---------------------------------|----|
| タカラ SF ランド・ヒストリー | 2 |
| 「変身サイボーグ」 | 4 |
| 「アンドロイド A」 | 6 |
| 「宇宙人」／「タイムニック」 | 7 |
| 「マイクロマン」 | 8 |
| 「マグネモ」 | 15 |
| 「ダイアクロン」 | 16 |
| 「合体戦士ブロックマン」 | 22 |
| 幻の「タカラSFランド」 「ダンガンV」 | 24 |
| 「バトルビースト (ビーストフォーマー)」 | 26 |
| 幻の「タカラSFランド」 「スーパーサイボーグ」 | 34 |
| 「電脳警察サイバーコップ」 | 36 |
| 幻の「タカラSFランド」 「サイバーマン」 | 40 |
| 「機甲警察メタルジャック」 | 42 |
| 「電光超人グリッドマン」 | 44 |
| 「ネオ変身サイボーグ」 | 46 |
| 「変身サイボーグ 99」 | 48 |
| 幻の「タカラSFランド」 「超磁カロボ マグネイターズ」 | 50 |
| 「マイクロマン マグネパワーズ」 | 52 |
| 「マイクロマン レッドパワーズ」 | 62 |
| 「COOL GIRL」 | 68 |
| 「ジェネックスコア」 | 72 |
| 「マイクロマン 200X」 | 74 |
| 「ビーストサーガ」 | 76 |
| 「ダイアクロン (2016)」 | 84 |
| メイキング・オブ・ タカラSFランド | 91 |
| 関係者インタビュー | 98 |



タカラS.F.ランド・ピストリー

「タカラS.F.ランド」とは「変身サイボーグ1号」や「ミクロマン」、「ダイアクロン」といったタカラ(現・タカラトミー)によるオリジナルS.F.玩具シリーズの総称であり、特定の玩具シリーズのタイトルではない。「変身サイボーグ1号」と「アンドロイドA」、「ミクロマン」が世界観を共有するキャンペーン(ビクトリー計画)を展開したのをきっかけに、いつからか各シリーズはその文脈を共有するものとして、ファンの間でも広く認知されるようになった。現在は上記のシリーズに加え、「マグネロボ」や「ダイアクロン」など70・80年代のタカラ製S.F.玩具を「タカラS.F.ランド」を呼称する向きが多いようである。

だが、そうした「タカラS.F.ランド」という概念自体は長くファンの間で共有されてきたものの、その内訳は公式に明文化されたことがなく、その明確な定義は存在しなかった。そこで本書では、最新作「ダイアクロン(2016)」ほか、数々の傑作シリーズの開発でその襟腕を振るってきた高谷元基氏(ハイターゲット事業部)をはじめ、タカラトミー全面協力のもの、「タカラS.F.ランド」の系譜に連なる玩具シリーズを改めて商品コンセプト、プレイパターン等、玩具としての観点から考察することを試みている。また、今回はシリィ

ズ同士の関連性を説明するため、タカラトミー社内に保存されている多くの未商品化企画群の中から4つの企画をピックアップし紹介させていた。また、全ての起源となった記念碑的な商品「変身サイボーグ1号」は、透明なボディに輝くメカを内蔵した未来的なヴァイジュアルは元より、「超人セッ」(変身セッ)を纏うことによる様々なヒーローへの変身、武器の装着によるパワーアップ、サイボーグライダーへのマシン化などの圧倒的なパリユーを有する傑作アイテムであった。「変身サイボーグ1号」は後続の「少年サイボーグ」や「サイボーグジャガー」などの関連商品により、その世界観を演出、テレビ化による訴求などに依存せず、玩具主導でオリジナルの世界観を広げていく「タカラS.F.ランド」の基本を確立した。直接の後継シリーズである「アンドロイドA」は商品タイトルこそ異なるものの、実質的にはサイボーグシリーズの1アイテムである。ただし、そのコンセプトは「変身」から「換装」に置き換えられていた。

こうした「変身サイボーグ1号」の遺伝子は、数々の未商品化企画を経由しながら「電脳警察サイバーコップ」(機甲警察メタルジャック)、「電光超人グリッドマン」などのタイトルに受け継がれている。また、リメイク企画である「ネオ変身サイボーグ1号」や「変身サイボーグ99」は、全くルーツの異なる企画である「COLLINGER」にも大きな影響を与えていた。「ミクロマン」は10cmほどのアクションフィギュアを題材に、ビークルやロボット、基地などの玩具がS.F.ランド最大のライオンナップを築いた大ヒットシリーズだ。その人気の秘訣はサイズゆえの精密感やデザインの魅力などに加え、モチーフやギミックの豊富さにあつたといえるだろう。多くの商品では各部のジョイント径を共通のものとしており、オリジナルの組み換えが自由に行えるよう考慮されていた。いわゆる有形ブロックと表現された組み換え玩具の元祖的な存在でもあつたわけだ。「ミクロマン」シリーズ全体の骨格となつた、フィギュア+乗り物。フィギュア+基地。といったワールド遊びのパターンは、「バトルビースト(ビーストフォーマー)」などに受け継がれたほか、リメイク作品である「マグネパワーズ」&「レッドパワーズ」(200X)などに継承された。「マグネロボ」は磁力によって接続された独自の球体関節「マグネモ」機構を使用したアクションフィギュアのラインである。第一弾アイテムとなつた「鋼鉄ジーク」は当時の水準を大幅に超えた可動性、スタイルを誇り、大ヒット商品となつた。同アイテムのヒットは同年代に展開していた「ミクロマン」にも影響し、「タイタンシリーズ」などの誕生に寄与した。「マグネモ」はその後も「マグネパワーズ」などに強く影響を与えている。

「ダイアクロン」は「ミクロマン」でも非常に人気の高かつた搭乗型ロボットの玩具をアップデイト、より先鋭化させたシリーズである。従来のシリーズ以上にハードなS.F.テイストを取り入れ、ファン層の裾野を広げた。また、「ダイアクロン」の後期商品「カーロボット」シリーズのアイテム群は、後に米・ハズブロ社の手により「ミクロマン」シリーズの商品とともにまとめられ、世界的なヒットシリーズ「トランスフォーマー」を誕生させている。そのS.F.マインドを現代に蘇らせた企画が「ダイアクロン(2016)」である。

本書ではこうした歴史を再検証することで、幾多の玩具の根拠に脈々と流れ受け継がれてきたタカラS.F.マインドを感じていただきた。最新作「ダイアクロン(2016)」は元より、タカラS.F.ランド全体の未来に思いを馳せる一助になればと考えている。全てのタカラS.F.玩具ファンにとって、より深く玩具を楽しむための座標の書となれば幸いである。

タカラSFランド 進化の系譜

以下は「タカラSFランド」開発の系譜をシンプルに図示したもの。「変身サイボーグ1号」、「マイクロマン」そして「ダイアクロン」の三つが大きな起点となり、後のシリーズの礎となっている。

1971年、「変身サイボーグ1号」が発売。以降すべてのシリーズの祖となる。

1971

変身サイボーグ

変身、武闘など様々なギミックを備えた大ヒット商品。(P.004)

1974

アンドロイドA

手足を換装して強化できる、サイボーグの後継アイテム。(P.006)

1977

タイムニク

斬新な設定・ビジュアルを誇ったが、大きく発展はせず(P.007)

1979

マイクロマン

タカラSF最大の大ヒットシリーズ。有形ブロックの先駆け(P.008)

1978

マグネモ

磁力開閉「マグネモ」を使用したアクションフィギュア(P.015)

1980

ダイアクロン

SF要素をアップデート。ロボット・ビークルがメイン商品(P.016)

1981

それぞれの個性のなかりゅうを有した「ミクロマン」や「ダイアクロン」、そして「マグネモ」は「変身サイボーグ1号」と並び、以降のシリーズの原点として非常に大きな存在であった。

1984

コンバットJOE

精密なつくりで人気を博した、1/6サイズの兵隊人形。

1982

ダンガンV

未商品化企画。フィギュアとビークルが生じたシリーズ(P.024)

1984

合体戦士ブロックマン

「ダイアクロン」の1企画が独立したシリーズ(P.022)

1985

「トランスフォーマー」シリーズ

「ダイアクロン」「マイクロマン」の商品を再構成した大ヒット作。

1986

バトビースト(ビーストフォーマー)

動物を題材とする小サイズのコレクションフィギュア。(P.026)

1984

超磁カロボ マグネイターズ

未商品化企画。「マグネモ」のリメイク。(P.050)

1990

トランスフォーマーZ

「ダイアクロン(2016)」に大きな影響を残した。(P.094)

1997

ネオ変身サイボーグ

「変身サイボーグ1号」のリメイク。(P.046)

1999

変身サイボーグ99

「ネオ～」に続く商品。(P.048)

2012

ビーストサーガ

「ビーストフォーマー」のリメイク企画。(P.078)

1998

マイクロマンマグネパワーズ

磁力を用いたギミックを有する、新「マイクロマン」(P.052)

2000

マイクロマンレッドパワーズ

「マグネパワーズ」の続編。(P.062)

2016

ダイアクロン(2016)

現段階におけるタカラSFトイの集大成。(P.096)

2015

進化を遂げた「ダイアクロン」リニューやギミック「デザイ」、タカラSFランド「の歴史の全では、「ダイアクロン(2016)」に続く。

2003

マイクロマン200X

全身30カ所の可動を備えた新世紀のマイクロマンフィギュアが主体となって展開した。

2000

COOL GIRL

女性型可動フィギュアのヒット作(P.068)

ジェネックスコア

男性ヒーローを商品化(P.072)

2008

1999

電光超人グリッドマン

「サイバーマン」の流れを汲む特撮ヒーローもの(P.044)

1994

1994

機甲警察メタルジャック

「サイバーマン」のアイデアを基に開発された。(P.042)

1988

1988

電脳警察サイバーコップ

サイボーグの通信子を受け継ぐ、特撮ヒーローもの。(P.036)

1986

1986

スーパーサイボーグ

未商品化企画。海外向けのアクションフィギュア企画。(P.034)

1984

1984

スーパーサイボーグ

未商品化企画。海外向けのアクションフィギュア企画。(P.034)

1984

1984

スーパーサイボーグ

未商品化企画。海外向けのアクションフィギュア企画。(P.034)

1984

1984

スーパーサイボーグ

未商品化企画。海外向けのアクションフィギュア企画。(P.034)

1984

1984

スーパーサイボーグ

未商品化企画。海外向けのアクションフィギュア企画。(P.034)

1984

1984

スーパーサイボーグ

未商品化企画。海外向けのアクションフィギュア企画。(P.034)

1984

1984

スーパーサイボーグ

未商品化企画。海外向けのアクションフィギュア企画。(P.034)

1984

1984

スーパーサイボーグ

未商品化企画。海外向けのアクションフィギュア企画。(P.034)

1984

1984

スーパーサイボーグ

未商品化企画。海外向けのアクションフィギュア企画。(P.034)

1984

1984

スーパーサイボーグ

未商品化企画。海外向けのアクションフィギュア企画。(P.034)

1984

1984

スーパーサイボーグ

未商品化企画。海外向けのアクションフィギュア企画。(P.034)

1984

1984

スーパーサイボーグ

未商品化企画。海外向けのアクションフィギュア企画。(P.034)

1984

1984

スーパーサイボーグ

未商品化企画。海外向けのアクションフィギュア企画。(P.034)

1984

1984

スーパーサイボーグ

未商品化企画。海外向けのアクションフィギュア企画。(P.034)

1984

1984

スーパーサイボーグ

未商品化企画。海外向けのアクションフィギュア企画。(P.034)

1984

1984

スーパーサイボーグ

未商品化企画。海外向けのアクションフィギュア企画。(P.034)

1984

1984

スーパーサイボーグ

未商品化企画。海外向けのアクションフィギュア企画。(P.034)

1984

1984

スーパーサイボーグ

未商品化企画。海外向けのアクションフィギュア企画。(P.034)

1984

1984

スーパーサイボーグ

未商品化企画。海外向けのアクションフィギュア企画。(P.034)

1984

1984

スーパーサイボーグ

未商品化企画。海外向けのアクションフィギュア企画。(P.034)

1984

1984

スーパーサイボーグ

未商品化企画。海外向けのアクションフィギュア企画。(P.034)

1984

1984

スーパーサイボーグ

未商品化企画。海外向けのアクションフィギュア企画。(P.034)

1984

1984

スーパーサイボーグ

未商品化企画。海外向けのアクションフィギュア企画。(P.034)

1984

1984

スーパーサイボーグ

未商品化企画。海外向けのアクションフィギュア企画。(P.034)

1984

1984

スーパーサイボーグ

未商品化企画。海外向けのアクションフィギュア企画。(P.034)

1984

1984

スーパーサイボーグ

未商品化企画。海外向けのアクションフィギュア企画。(P.034)

1984

1984

スーパーサイボーグ

未商品化企画。海外向けのアクションフィギュア企画。(P.034)

1984

1984

スーパーサイボーグ

未商品化企画。海外向けのアクションフィギュア企画。(P.034)

1984

1984

スーパーサイボーグ

未商品化企画。海外向けのアクションフィギュア企画。(P.034)

1984

1984

スーパーサイボーグ

未商品化企画。海外向けのアクションフィギュア企画。(P.034)

1984

1984

スーパーサイボーグ

未商品化企画。海外向けのアクションフィギュア企画。(P.034)

1984

1984

スーパーサイボーグ

未商品化企画。海外向けのアクションフィギュア企画。(P.034)

1984

1984

スーパーサイボーグ

未商品化企画。海外向けのアクションフィギュア企画。(P.034)

1984

1984

スーパーサイボーグ

未商品化企画。海外向けのアクションフィギュア企画。(P.034)

1984

1984

スーパーサイボーグ

未商品化企画。海外向けのアクションフィギュア企画。(P.034)

1984

1984

スーパーサイボーグ

未商品化企画。海外向けのアクションフィギュア企画。(P.034)

1984

1984

スーパーサイボーグ

未商品化企画。海外向けのアクションフィギュア企画。(P.034)

1984

1984

スーパーサイボーグ

未商品化企画。海外向けのアクションフィギュア企画。(P.034)

1984

1984

スーパーサイボーグ

未商品化企画。海外向けのアクションフィギュア企画。(P.034)

1984

1984

スーパーサイボーグ

未商品化企画。海外向けのアクションフィギュア企画。(P.034)

1984

1984

スーパーサイボーグ

未商品化企画。海外向けのアクションフィギュア企画。(P.034)

1984

1984

スーパーサイボーグ

未商品化企画。海外向けのアクションフィギュア企画。(P.034)

1984

1984

スーパーサイボーグ

未商品化企画。海外向けのアクションフィギュア企画。(P.034)

1984

1984

スーパーサイボーグ

未商品化企画。海外向けのアクションフィギュア企画。(P.034)

1984

1984

スーパーサイボーグ

未商品化企画。海外向けのアクションフィギュア企画。(P.034)

1984

1984

スーパーサイボーグ

未商品化企画。海外向けのアクションフィギュア企画。(P.034)

1984

1984

スーパーサイボーグ

未商品化企画。海外向けのアクションフィギュア企画。(P.034)

変身サイボーグ

1971年

「タカラSFランド」の全ての礎となった、オリジナルSF玩具シリーズ第一弾。全身21ヶ所が可動すアクションフィギュア「変身サイボーグ1号」やその第「少年サイボーグ」を中心に、それらを強化するためのコスチュームや乗り物、基地などのアイテムが発売された。

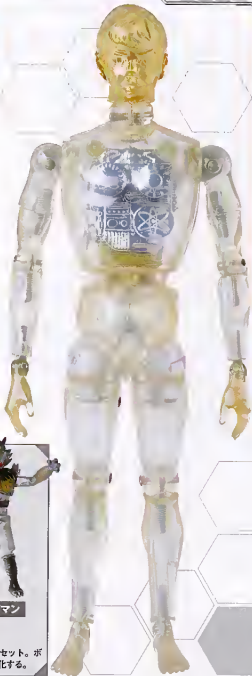
変身サイボーグ1号

ハズブロ社のアクションフィギュア「G.I.ジョー」のボディをベースに誕生したタカラ発のSFキャラクター第1号。その名の通り、コスチュームを着用することで様々なヒーローに変身することができた。



頭部と胸部には内部メカを内蔵。ソフビ製の頭部を取り外すことで内部メカが露出する。両腕にはソフビ製の武器をはめ込むことができた。

両手足に装着可能なソフビ製の武器(一部)。メカニカルなもののから有機的なもので、豊かなバリエーションを誇る。



フィッシュマン

ビートルマン

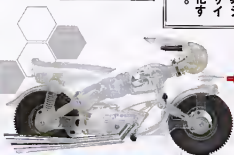
バードマン

超人セット

変身サイボーグ用のオリジナルヒーロー・コスチュームのセット。ボリュウムあるソフビ製頭部&胸部パーツで大きく印象が変化する。



ご覧の通り、変身サイボーグ1号が丸々組み込まれている。サイボーグと同じく透明パーツで構成されたパーツ群が目立ちます。シートには少年サイボーグを乗せられる。



サイボーグライダー

人型ヒーローのみならず、オートバイにまで変身できたサイボーグ1号。多数のオプションも発売され、サイドカーにグレードアップすることも可能だった。

サイボーグ2号

少年サイボーグ

20cmほどやや小型サイズのサイボーグ。サイボーグ1号の弟という設定で、サイボーグライダーに乗せることができる。やはり専用のコスチュームが用意された。



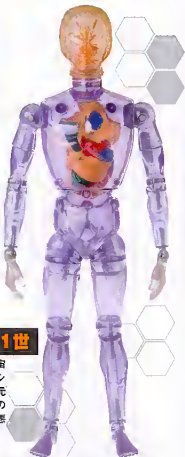
サイボーグ1号と同じく、頭部と胸部にメカを内蔵。



少年サイボーグは両手足を交換する形で武装する方式。ブラで成形されたシャープな武装類は、1号のそれとは異なる魅力を持つ。



頭部には異形のヘッドパーツ、胸部には内蔵パーツを内蔵し、悪役らしさを演出。ボディは紫、青、黄、緑の4色が発売された。



キングワルダー1世

サイボーグ1号と敵対する宇宙からの侵略者。後世のSFシリーズにおける、VS構造の元祖となったアイテムだ。専用の「怪人セット」も発売され、悪役らしい変身ができた。



頭部、手足、尾のパーツと換装する武器セットや、実在の敵、もしくは「超敵」に変身できるコスチュームが発売されていた。

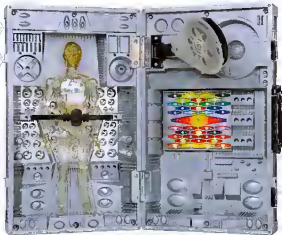
サイボーグジャガー

少年サイボーグのペットであった、ヒョウの子供がサイボーグとなった姿。武器セットのほか、ヒョウやトラなど、様々な動物に変身できる変身セットが発売。

サイボーグステーションCX-1

アタッシュケースの中からサイボーグの秘密基地が現れるという豪華なアイテム。内部にはサイボーグ1号を固定でき、電池で発光する回転灯と合わせてディスプレイできた。

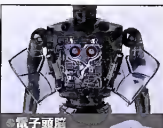
アタッシュケース型の外観は、エンボス加工された表面と、「CYBORG STATION CX-1」のメッキロゴが非常にクールな雰囲気。



アンドロイドA

変身サイボーグ同様、30cmサイズの大型アクションフィギュア。サイボーグと構造は似ているが、原型は別物。こちらは通常形態で、黒いカラーこそ目を惹くがシルエットは人間のそれである。

腹部のスイッチを押すと胸部パーツが開き、メッキが露出した内蔵メカが露出するギミックを搭載。また、ヘッドの中にメッキ＆クリアーパーツ製の頭部メカも内蔵する。



電子頭座



アンドロイドA ロボット

アンドロイド、というより完全にメカ寄りになってしまった印象の「ロボット」。最も攻撃的なデザインでポリウムもあり、3形態のなかでも目立つ存在だ。



胸部の内蔵メカパーツは、ミサイル発射ギミックを搭載しており、付属のクリアーブルー底座のミサイル×2をセットできる。

アンドロイドA 超人

その名が示すとおり、通常形態からグレートアップした感のある「超人」。各部のメッキパーツの使い方がスタイリッシュ。電子頭脳のデザインも独自のもの。

アンドロイドA

1974年

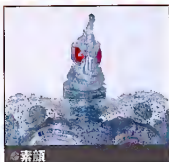
開発当初は「変身サイボーグ」シリーズの1アイテムとして企画されていた、「サイボーグ」の後継アイテム。コスチュームを着せるのではなく、体の各部を換装することで「変身」を表現した意欲作。通常形態のほか、「超人」、「ロボット」と呼称されるふたつの形態に変身が可能。



ロボットの胸部の内蔵メカには、上部にクリアーパーツを使用。またメカ下部にはミサイル発射ギミックが組み込まれており、クリアー底座のミサイル×2をセットできる。

宇宙人

1975年



●素顔

頭部パーツを外すと鋭角的なデザインの素顔が露出する。



●点滅ギミック

背中のボタンを押すことで胸部が点滅して見える。



●宇宙人-Z(ゾーン)

放電の反射神経とパワーをもつ、候補宇宙人の1人。極悪非情な性格で、使命のためは手段を選ばない乱暴な性格。

アンドロイドAの宿敵は、O(ゼロス)、Z(ゾーン)、J(ジャック)の3体の宇宙人。少年サイボーグとはほぼ同サイズのボディを持ち、専用のUFOなども発売された。

●タイマニック

メッキパーツで構成された本体に、装着可能なアーマーという構成。背面には磁石パーツが組み込まれ、ギミック作動に用いられる。

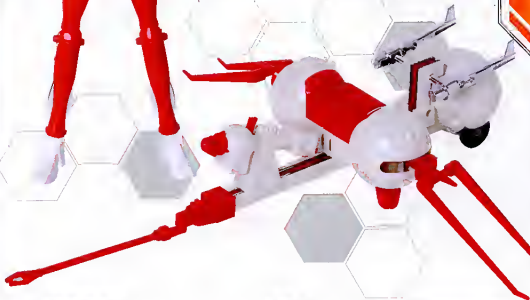
●タイムマシン1号

モーター動力内蔵のビークル。フレーム部分に分解したタイマニックの胴体パーツを合体させると、タイマニック頭部が発光する通電ギミックを持つ。

スペーストラペラー タイマニック

1977年

「変身サイボーグ」アンドロイドAよりもやや小さい、約180mmのサイズで展開したフィギュアシリーズ。人間の意思を宿し、超高速で活動する「ネオサイボーグ」という設定。



マイクロマン

1974年

100mmほどの小さなフィギュアと多種多様な乗り物、基地などが発売された大ヒットシリーズ。多くのアイテムが5mmジョイントを備えており、自由な組み換えができる。81年からはロボットやビークルの変形・合体を主眼に置いたニューマイクロマンが展開した。

マイクロマン M101シリーズ

マイクロマン第一弾。100mmの可動ボディやマイクロプレスト(メッキ素材の腹当て)など、この時点で既に後年に続くフォーマットを確立している。当初は各種メカニックとのセットで販売されたが、後に単品でもリリースされた。



左からM101ジョージ、M102ジャック、M103ジェシー、M104ジョン。透明のボディと各所に配されたメッキパーツというデザインの特徴を全身サイボーグから受け継ぐ。



変身サイボーグとの大きさ比較。約1/3のサイズになったことで、ビークルや基地玩具と組み合わせた高いプレイバリューを獲得した。



「マイクロマン」初の大型ビークルとして高い人気を誇った商品。箱や説明書には様々なパーツの組み合わせ例が紹介されていた。

スパイダーカプセル

ミニワゴン

アドベンチャーワゴン

タワー基地

飛行機型のベースユニットと、タワー状の司令部を持つ万能マシン。各所にマイクロマンを搭乗させられる。また、各パーツは容易に付け外しができ、様々な形態に組み替えられる。



タワー基地、ロードステーション基地、指令基地の3大基地集合。当時のカタログにも、この3つを組み合わせた写真が掲載され、シリーズを代表するビジュアルとなっていた。



ミクロマンカーはスイッチの切り替えで走行スピードを2段階に調節可能。



ロードステーション基地

タワー型基地と、電動走行するミクロマンカーとパネルロードのセット。ミクロマンカーを基地内に固定すると、タワー前面の「移動エレベーター」の動力源となるギミックが面白い。



パネルロード中央に置かれたターンテーブル。レバー操作でミクロマンカーをテーブル上に停止させた後、テーブルを回転させ、基地の外へと出撃させられる。

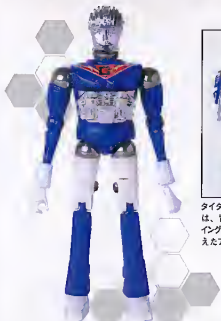
指令基地

コンパクトな収納形態から各部が展開し、ミサイル砲座やペリ舍(スクランブルシューター)などのギミックが楽しめる基地玩具。内部はステッカーでモニターやメーターが再現されている。



ミクロマンの治療を行う「チャージカプセル」や、ミサイル砲台、椅子などが程よい密度で配置されている。





タイタン全身分解図。商品には、背中に装着できる光子ウイングと、ミサイル発射機構を備えたアトムカノンなどが付属。

タイタンT401シリーズ

ボディには球体の磁力関節(後年、「マグネモ8」と呼ばれる規格)を内蔵し、各パーツの組み換えが自由にできるマイクロマン。タイタンという名前のとおり、木星帰りの設定がある。マグネコンドル、ドーベルマンを引きつれアクロイヤーと戦う。



左からT401シリーズ、T402ベガス、T403ヘラクレス。頭部は3体とも共通だが、ベガスのみブレスの形状が異なる。

マグネコンドル T411シリーズ

タイタンが作り上げたコンドル型のサポートメカで、色違いでふたつの仕様がリリースされた。タイタン同様、磁力関節を内蔵しており、ツバサや手足が自由に付け外しできる。



上図左がT411レッドコンドル、右がT412ブルーコンドル。パーツ交換でタイタンが搭乗できるマシンバードに変形する。



左がT421レッドドーベル、右はT422ブルードーベル。パーツ交換でバイク型のビークル、ドーベルマシンへと変形する。

ドーベルマン T421シリーズ

同じくタイタンが連れる大型メカで、やはり2種類のカラーで発売された。美しいクリアのボディが目を惹く、高級感のある仕上がり。関節もふんだんに設けられ、可動性も上々だ。



コンドルとドーベルマンのマグネジョイントは、当然ながらタイタンのジョイントと共通の規格になっており、各パーツを自在に入れ替えて遊べる拡張性を持つ。

タイタンとマグネコンドルとドーベルマンの集合図。「変身サイボーグ」で実現できなかった、獣の鳥型のパートナーメカらしい踏みを、本シリーズで実現させた形になる。



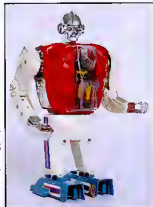
ロボットマン

胸部にミクロマンを1体搭載できる、大型ロボット。胴体内に電池駆動の動力を内蔵しており、背部のキャタピラや、頭・肩・腰部などに動力を伝える。各所に5mm穴が開いており、拡張性も高い。

胸部には各種ミクロマンを収納可能。ミクロマンの背面の5mmジョイント穴を、ロボットマン側のジョイントにセットできるため、しっかりと固定できる。



胴体と腕部パーツを利用したビークル形態。背部のキャタピラは回のように下方へ展開できる。また、下腰部にも車輪が仕込まれているため、この形態でも安定した走行が可能。



ロボットマンの腰部ブロックには、ヒザ関節部へ動力を伝達する機構を内蔵しており、電動歩行が可能。右図の様にパーツを組みかえると、より軽快に歩行する。



V計画

「V計画」はサイボーグ、アンドロイドAとミクロマンの世界観をリンクさせ、児童にアピールするためのキャンペーン。3者が装備を共有するためのオプションなども販売された。



スパイマジシャン M131シリーズ

特殊な訓練を積んだスパイ、という設定のミクロマン。ステッキとリングが付属する。洗練されたデザイン、カラーリングで今なお人気の高いシリーズ。

左から、M131ディック、M132ダン、M133ダニー、M134デビット。共通装備として、ミクロマンの超能力を増幅する機能を持つステッキと腕輪を持つ。



アクロイヤー A301シリーズ

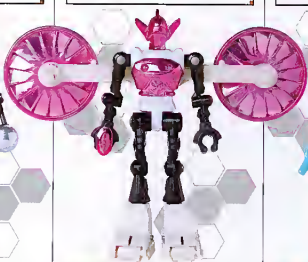
悪の戦士・アクロイヤーのうち最初に登場したシリーズ。設定上は「地球の公営によって変調を来したミクロマン」。両手の鉄球は他にはない特徴



左からA303ブルースター、A302シルバースター、A301レッドスター。パーツの組み換えで砲台風の形態になる。

アクロイヤー A311シリーズ

通称・アクロイヤー2。飛行ユニット「フライングブレン」や短剣「アクロブレード」を装備しており、A301よりもより戦闘的なイメージを有する。



左からA311マッドピンク、A312マッドグリーン、A313マッドブルー。パーツの組み換えで飛行モードになる。

総統アクロイヤー A321シリーズ

A301、A311を従えるアクロイヤーのリーダー。オールブラ製のボディこそシンブルな印象だが、兜飾りの豪華なデザインがその地位をアピール。



左からA321デビルス、A322サタンダー、A323デーモン。付属するパーツと合体し、走行形態アクロカーに変形する。

ジャイアントアクロイヤー

アクロジェット、アクロカノンの2機のメカと、2体のアームロイドが合体して誕生する大型ロボット。胸部内にアクロイヤーを1体収納可能。



●アクロカノン



●アームロイド
Sh(シューター)



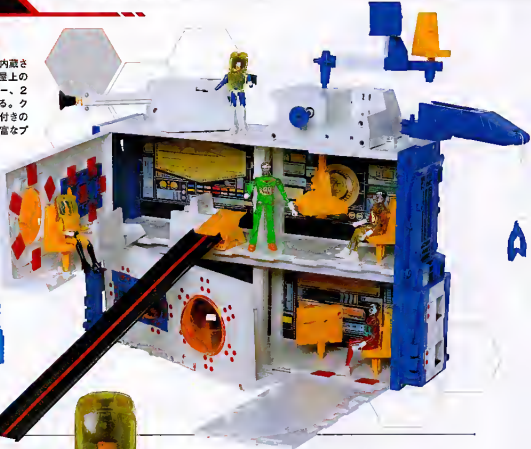
●アクロジェット



●アームロイド
Ta(タンク)

ビルド基地

マイクロマンの大型基地。内蔵された電動動力により、屋上のレーダー装置や、ローラー、2階の椅子などが回転する。クレーン、スベリ台、吸盤付きのミサイル発射装置と、豊富なプレイバリューを誇る。



展開しているパネルを畳めば、コンパクトにまとまる。砲台の砲身は、持ち運び用の「取っ手」に変化。

フードマン H701シリーズ

生命維持用のフードがセットになった、80mmほどのやや小さいボディを有するマイクロマン。それまでのマイクロマンとは異なり、簡易ながら顔面が塗装されていたのも特徴。



フード部分は脱着可能。フードマン本体はマイクロマンよりもやや小柄だが、関節可動箇所などには変化はない。



左からH701ハンス、H702レーゲン、H703ハインリッヒ。フードは宇宙空間での活動用、という設定。



マイクロナイト

西洋甲冑のような外見がユニークなマイクロマン。正確にはマイクロマンをサポートするロボットであり、個体名の設定はない。マイクロマンには珍しいメッキ処理された全身が美しい。武器としてバルサーショットと呼ばれる銃器が付属。



左から、MC8、9、10、11、12、13。人間型超高性能ロボットという設定ゆえか、個体名はない。



ニューマイクロマン

1981年からは世界観と設定を一新し、「ニューマイクロマン」として展開した。ここからマイクロマンはロボットやビークルの変形・合体に大きくフォーカスしていき、そうした展開はのちの「ダイアクロン」に繋がっていく。

マイクロロボットV

5体のマイクロロボットが合体して完成する巨大ロボット。各マイクロロボットは陸合や飛行ユニットに変形し、マイクロマンと組み合わせて遊ぶ。

●マイクロバイソン



●マイクロランドル



●マイクロバズーカ

●マイクロモーゼル

●マイクロマグナム

マイクロロボット7

7体合体の巨大ロボット。3体合体のスリーウォーカー、4体合体のフォーウォーカーといった形態も作ることができ、非常にプレイバリューの高いアイテムとなっている。



●マイクロラングラー



●マイクロスタリオン



●マイクロギヤラン



●マイクロレオネ



●マイクロサバナ



●マイクロトレディア



●マイクロバルサー



●フォーウォーカー



●スリーウォーカー

鋼鉄ジグ

アニメ『鋼鉄ジグ』のキャラクターを基にしたアイテムで、タカラにとっては初の本格的なタイアップ玩具となった商品。頭と手足がマグネモによって胴体と接続しており、自由に入れ替えられる。



武器として「マッハドリル」×2が付属。マッハドリルは右肩のように背中に装着する他、専用のマグネモジョイントを介して腕部にも取り付けられる(上図)。



ジグとバーンサロイドの合体形態。手にした武器・ジグランサーは発売当時は立体化されず、複製版ではじめて作り起こされた。



ジグの愛馬であるサポートメカ。時代を感じさせない美しいフォルムが印象的だ。単体でも戦車に組み替えて遊べるが、その本懐はジグとの合体遊びにある。

バーンサロイド



「ミクロマン マグネパワーズ」よりロボットマン。「マグネパワーズ」はマグネモ遊びを主眼に置いた作品で、その拡張性の高さはマグネモ史上最高といえる。

鋼鉄ジグのマグネモ。胴体に内蔵された磁石が、鉄製の受けを介して鉄球と接続する。良好な可動性、保持性があり、自在な付け外しを可能とした。



マグネモ

鋼鉄ジグが初めて実装した関節システム「マグネモ」はそのプレイバリューから様々なシリーズに登場したが、その規格にはふたつのサイズがある。そのひとつは「マグネモ11」で、本ページ掲載のジグに採用されたものと同じく、11mmの鉄球を使用するもの。もうひとつは「マグネモ8」と呼ばれる、8mmのひと回り小さい規格で、これは廉価版アイテムや「ミクロマン」のタイタンなどで採用された。

マグネモ

1976年

磁力で接続される球体関節「マグネモ」を内蔵し、自在な組み換え遊びを可能とした玩具シリーズ。アニメ番組「鋼鉄ジグ(1975)」や「マグネロボ ガ・キーン(1976)」、超人戦隊バラタック(1977)などの玩具を商品化し、数々の傑作アイテムを生み出した。

ダイアクロンとは？

宇宙からの侵略者「フルダー軍団」に対抗すべく結成された「各種スーパーメカニクス」を駆る地球防衛組織。その隊員は地球上すべてのエリアから選抜された精鋭たちによって構成されている。



ロボットベース

「ダイアクロン」初年度の看板商品。ロボットから戦車基地への変形に加え、胸部の展開やエレベーターなどの基地遊びの要素や、複数のミサイル発射ギミックと、無類のプレイバリューを誇る。



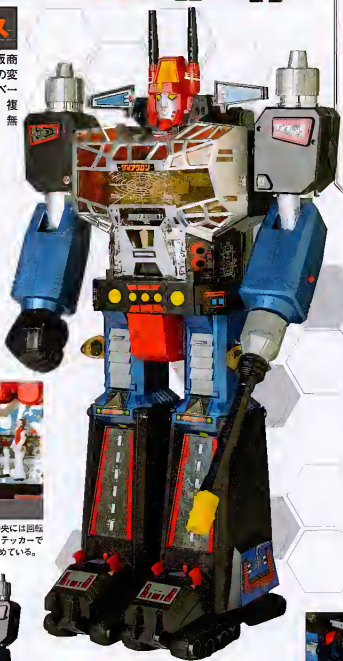
●頭部砲台

頭部は前方に倒れ、戦車基地（ページ下段左写真）への変形時に砲台となる他、後頭部が分離し、1人乗り戦艦機「ベースファイター」になる。



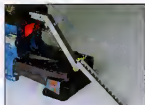
●胸部

胸部には作戦司令室が置かれており、中央には回転式の指令席（×2）がある。壁や床にはステッカーでスクリーンが再現されており、密度を高めている。



●格納庫

間つき先は、1人乗り戦艦機「ベースアタッカー（×2）」の格納庫になっている。格納庫はボタンひとつでハッチが展開すると共に、ベースアタッカーが発進するギミックを搭載。



●ベースエスカレーター

背部に畳まれた階段が展開して、司令室への搭乗口となる。中段のゴムベルト式エスカレーターには鏡片が仕込まれており、隊員は足裏のマグネットでベルトに貼り付き、運ばれていく。

ダイアクロン

1980年

それまで以上にSFテイストの追求につとめたロボット玩具シリーズ。1/60という共通スケールでラインナップが構成され、いずれのアイテムも300ほどの超小型フィギュア・ダイアクロン隊員（ピンチマン）と大型ロボットとを組み合わせて遊べるようになっていた。

●バトルス01



●バトルス02



●バトルス03



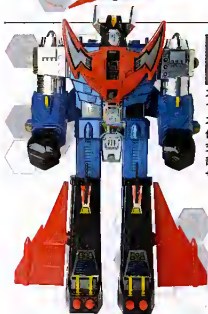
ダイアバトルス

バトルス01～03の、3機の小型メカが合体して誕生するロボット。各メカは隊員が搭乗可能。コロ走行とミサイル発射ギミックを搭載しており、高いレベルリ्यूを誇る。



ダイアアタッカー

スペースアタッカーへ変形する大型ロボット。両拳はスプリングで発射できる他、付属の小型戦艦機に交換できる。つま先や背部ユニットにも計6本のミサイル発射機構を搭載。



●スペースアタッカー

ダイアアタッカーの重爆撃機形態。脚部が胴体左右に移動し、腕が背面に回ること、大きくシルエットが変化する。底部の車輪でコロ走行可能。



●ダイアファイター



ダイアトレイン

戦艦機ダイアファイターへの変形機能を備えた超高速車両で、ダイアクロンの移動基地。「アタックマシン」と呼ばれるシリーズの一作。

●ダイアトレイン



●アタックチェンジ

センマイじかけのギミックにより各部が自動展開し、ダイアファイターへ変形。



コスモローラー

内部に指令室を内蔵した大型装甲車で「アタックマシン」の1アイテム。自動でボディを展開、大型指令室を露出させる。



●基地モード



●アタックチェンジ

センマイレバでボディが開くと、内部から小型の車両を発進する。



●装甲車モード

ビッグパワー

3機のメカが合体する重装甲ロボット。各メカ内にパワードスーツを収納可能。ロボット合体後に余剰となるパーツを組み合わせると、隊員が搭乗できる「ヘビーパワータンク」になる。

●マッハパワード



●ランドパワード



●アースパワード



●パワードスーツ

胴体内にダイクロン隊員を1体内蔵できる強化服。本体の頭部・腕部と武器の形状が異なるA、B、Cの3タイプが、赤、青の2種のカラーで発売され、計6種のバリエーションを持つ。



●胸部

ビッグパワー合体後は、胸部にパワードスーツを1機収納可能。胸部ハッチ(赤いパーツ)はビッグパワーのマスクも兼ねる。



ワルダロス

悪役であるワルダーク軍団のロボットで、3機の虫型メカが合体する。各メカにワルダーク隊員を乗せたままで合体が可能で、合体時にはアリンダーとモスキューダーの操縦席が一体化する。



アリンダー



モスキューダー



サソランダー



ワルダーク軍団 突撃隊員

ワルダロスに付属する、ダイアクロン隊員と同等のフィギュア。左からバグモス、アリック、サソロン。やはり腿に磁石を内蔵。



各メカには1人の隊員を乗せられる。また付属する「パワーカタバルト」で各機を発射して遊べる。メカを連結させるジョイントパーツ×6、ミサイル発射装置2基も付属。

ガッツ ブロッカー

14機の小型戦闘機(胴体を構成する大型戦闘機2種+小型戦闘機6種×2機の、8種14機編成)が合体するロボット。



バトル パッファロー

バトルヘッダー、バトルプレスター、バトルレッカーの3機が合体することで完成する戦闘ロボット。バトルヘッダーにはブルバック式の走行ギミックが内蔵されていた。



コクピット

合体時には、バトルヘッダーのコクピットがそのまま頭部となる。

バトルヘッダー



バトル
プレスター



バトル
レッカー



ロボット要塞X

ロボットベースの後継にあたる大型メカ。以降の「ダイアクロン」は「カーロボット」を始めとする実在メカを題材としたシリーズにその輪足を移すことから、純粋なSFメカとしては最後のアイテムとなった。巨大ロボットから基地モード・アストロベースに変形する。



ロボットベース同様、胸部にはダイアクロン隊員を乗せるスペースがある。



要塞基地アストロベース

脚部を付け替えることで基地モードに変形。各部を展開した迫力あるシルエットは、まさしく「要塞」の名にふさわしい高級感を備える。



●ロボットモード

ダブルソルジャー

「エースソルジャー」と「スカイソルジャー」のふたつのロボットと、戦車形態の「ダブルファイター」の3段変形をこなす。胴体に収納されたヘルメットと、別パーツのアンテナを被せることで、頭部の印象が一変する。



●エースソルジャー



●ダブルファイター

ロボット形態の胴体部分を展開しつつ、上部に付属の大型キャノン砲を取り付けることで完成する戦車形態。キャノン砲や各砲台にダイアクロン隊員を5体まで乗せられる。

●スカイソルジャー

一方のロボット形態のくろぶしにある砲台が、もう一方のロボット形態では翼に変化するという秀逸な発想により、大きく印象の異なる2種の形態を実現している。

スカイベース

超高速戦闘基地。各部が展開して、地上作戦基地バードベースに変形。更にスプリング・ギミックにより、機体各部に内蔵された3機のスカイマシーンを射出できる。



バードベース

機体後部のメインコクピット（オレンジ色のキャンピーブロック）から小型車両ムーヴシューターが射出され、機体前方のヘッドスカイと合体するギミックを持つ。



スカイロボ

スカイベースに搭載された、ヘッドスカイ、プレストスカイ、レッグスカイの3機のスカイマシーンが合体したロボット。この形態では、胸部に職員1名を載せられる。



スラリと並んだ「カーロボット」軍団。厳密にはダイアクロンの統一スケール(1/60)からは外れているのだが、ギミックの魅力からヒットシリーズとなった。

カーロボット

「ダイアクロン」後期のラインナップを牽引した、実在する乗り物をモチーフとする変形・合体メカたち。普段は自動車に変形し、市の中に潜みながら人々を警護するメカニック部隊という設定。後の大ヒットシリーズ「トランスフォーマー」の原型となったアイテムを数多く含むカテゴリーである。



カーロボット 移動基地 バトルコンボイ

「カーロボット」の大型アイテム。キャブ部分は胸部にコクピットを持つ人型ロボットに、荷台は基地に変形する。「トランスフォーマー」の「コンボイ」の原型となった商品。



合体戦士 ブロックマン

1984年

宇宙開発用ドroid「ブロックマン」を組み合わせ、様々なメカニックを組み立てられる玩具シリーズ「ミクロマン」に端を発する、有彩ブロック遊びの発展形といえる「ダイアクロン」と同様に、3cmほどのフィギュアO.D.S.隊員、無可動」を絡めて遊べる。

ブロックマン

14ヶ所のジョイントポイントを備えた
合体用ボディ。O.D.S.隊員(宇宙開発
用隊員)員をサブドール。宇宙開
発の現場で活躍する……という設定。
カラーや肩部の形状が異なる
バージョンが複数存在する。



C-11

6体のブロックマンと、航空機仕様のパーツが同梱されたセット。ヘリコプター型の「スカイローダー」、ジェット機型の「コスモファイター」、人型の「ファイターロボ」を組み立てられる。



●コスモファイター

●O.D.S.
隊員



●スカイローダー

●ファイターロボ

C-12

左手のドリルが特徴的な「ドリラーロボ」を組み立てることが可能。ブルドーザー型の「タンクドーザー」、ドリル戦車の「ドリラータンク」への組み換えができる。

●タンクドーザー



●ドリラータンク



●ドリラーロボ



C-13

タイヤを多数搭載した、スピード特化型ともいべきタイプ。「ランドロボ」のほか、バギー型の「ランドバギー」とドラッグカー型の「ランドビークル」を組み立てられる。

●ランドロボ



●ランドビークル



●ランドバギー



18体合体例

いずれもC-11~13の公式合体例。C-11~13はそれぞれのセットごとのほか、3つのセットを同梱した大型パッケージでも発売されていた。

ミサイルタンクタイプ



大型の合体ロボット



高速戦闘タイプ



超大型合体例

右の写真はいずれも、商品パッケージに1点の写真のみで紹介されていた合体例。100体合体は巨人型として、88体合体はドラゴンを模したものであろうか。[タカラSフランド]における有形ブロックの発展のひとつの形として非常に興味深い進化を見せた「ブロックマン」だが、大ヒットには至らず、その展開は惜しくも短期間で終了した。

88体合体



100体合体





人間と動物キャラの試作フィギュアは6点の存在が確認されている。80年代のSFムーブメントのデザインが「タカラSFランド」的には新鮮だ。



“ヘヴィ・マシン・ガンナー”

バイザーが特徴的な露型のヒューマノイド。「バトルビースト(ビーストフォーマー)」に登場する戦士「ビックスロウ」の原型となった。

企画概要

1987年に私が入社した当時、タカラの男児玩具開発部門はTF(トランスフォーマー)課とAF(アクションフィギュア)課の2部門が存在しました。私はAF課に配属されましたが、AF課とはその名の通り、アクションフィギュアの企画開発に特化した開発部隊になります。海外メーカーと提携した商品開発や、新企画の提案が業務の軸でした。当時は同時進行でたくさんの企画が進められていて、AF課のキャビネットにはA3サイズのスケッチファイルが何段にも渡ってギョウギョウにストックされていました。

この「ダンガンV」はその膨大な企画案の中のひとつの具現化で、先輩の開発マンから「これはいくつかの企画案の要素を組み合わせて作った試作なんだよ」と説明された記憶があります。もちろん当時は本ページに掲載された試作品が全て現存しており、フィギュアは確か旧ミクロマンほどのサイズで、大型ビークルになると30cmほどもあったはずです。このアーマーを装着した動物型ヒューマノイドの要素が独立し「バトルビースト(ビーストフォーマー)」として商品化されています。バイザーを付けたシカ戦士はビーストにも登場していますよね。位置付けとしては「ミクロ

マン」と「バトルビースト(ビーストフォーマー)」を繋ぐミッシングリンク的な企画と言えると思います。残念なことに今となっては企画の詳細なストーリーは不明ですが、このフィギュアやビークルの画像を見ただけで、その世界観やキャラ設定はハッキリと伝わってきますよね。これがタカラSFラインの「玩具力」の凄いとて、アニメなどの媒体に頼らなくても、玩具の持つ力だけで勝負できるオリジナルラインを次々に企画・開発できた理由なのだと思います。

「ダンガンV」の商品構成は「ベース的なフィギュア&ビークル」ものですが、動物モチーフのヒューマノイドと人間キャラクターが混在した独特の世界観と、30年代の洗練されたメカニックデザインが醸し出す「センス・オブ・ワンダー」なヴィジュアルは、現在の目で見ても十分に新鮮ですね。

この「ダンガンV」の「動物型ヒューマノイド」と人間キャラクターが混在する世界観のインパクトはその後も長く私の頭に残り、1999年に私が作成した「ミクロマンマグネパワーズ」の初期企画案で、ミクロマンチームのデザインに引用しました。この要素は最終的なデザインにも、ミクロマン達のヘルメット(アーマー)として残っています。(タカラトミー：高谷)

幻のタカラSFランド

PART. 1

ダンガンV

ファイブ

1980年代



“E.C.M.ソルジャー”



“ファイア・ファイター”

フィギュア

独特なディフォルメも魅力的な、動物型ヒューマノイド。海外向けの企画だけに、どことなくアメリカン・テイストを感じるラインで造形されている。



全ての写真は現存しないが、各フィギュアにはそれぞれ担当ビークルが設定されていたようだ。

ビークル

ビークルの試作品は少なくとも7種のモデルが存在していたようで、開発陣の力の入れようがうかがえる。ここでは写真が残されていた5点のアイテムを紹介するが、いずれも詳細なギミックは不明である。



Vジェット

小型の戦闘ジェット機。デザインラインは80年代風だが、「ミクロマン」に通じるテイストも感じられる。



コンバットバイク

ウサギ型のヒューマノイドが搭乗するバイク。変形ギミックを有する。



コンバットバイクの変形後の姿。後輪がふたつに展開している。飛行モードか？



Vタンク/Vトレラー

Vタンクは上部のSF戦車、Vトレラーはそれを積載・運搬するトレラー。どちらも試作品群の中で最大級のボリューム。



Vバギー

単体後部の銃座にもフィギュアを乗せられる、2人乗り可能な戦闘バギー。その後ろにはミサイルも。

BATTLE BEASTS

ビーストフォーマー

バトルビースト/
ビーストフォーマー
1986年/1987年



「バトルビースト(Battle Beasts)」は1986年からハスプロ社で販売された2インチサイズの動物戦士のフィギュアシリーズ。商品の企画開発は旧タカラのAF課によるもので、フィギュア・ビークル・基地など全て動物モチーフで統一されたファンタジックなワールドを構築している。日本で1987年に「トランスフォーマー」の1コンテンツ「ビーストフォーマー」として展開し、後に独立した世界観を有するに至った特異なシリーズ。ここでは「ビースト星」の覇権を賭けて戦うビーストたちの、フルラインナップを紹介する。

バトルビースト (ビーストフォーマー)

身長約5cmのビースト戦士フィギュア。胸に内蔵されたシューターからキューブを発射し、ダイス/トールを行う。武器・盾/特殊ダイス専用カード付き。







● グレイシャープ



● ブルーホース



● ラビットキッド



● デスパイダー



● ボムシープ



● バイオレットホーン



● ブラウンジャイロ



● イクアナモン



● クラブヒット



● ウェーブムース



● ストロングヒッポ



● パワージャガー



● レッドオクト



● ジャンガル



● グリーンカメス







●ゼブラホール



●ホワイトカウ



●アースホッグ



●クロウマックス



●ダッグタイバー



●イーグルキラー



●ベギニス



●リトルセロウ



●ミンゴキッド

限定カラー

セラミックコブラは商品アンケートに回答することで入手できた。ゴーストアリゲトロンおよびクリスタルキラフィッシュは、セット商品に付属したオマケ。

セラミック
コブラ



ゴースト
アリゲト
ロン



クリスタル
キラフィッ
シュ



●ウータン



バイ
ガンガー



グレイ
ファン



バス
カイ



シュール



グスカ
ル



スラッ
グ



レーザー ビースト

ビーストフォーマーの後継シリーズ。全36体。タイガーバーンを最とする地底国からやってきた軍団で、地上に暮らすビーストフォーマーとは敵対している。それぞれ独自の武器を持っているのが特徴。

火炎要塞 レッドフェニックス

その名の通り、真紅の翼を供える不死鳥族の巨大戦士。火炎を操るパワーを持つ。設定上はホワイトレオラライオン王族の守護神で、伝説の3大勇士の1人。玩具には鳥族のビーストフォーマー・フライキックが付属していた。ボディ下部に車輪をそなえているため、バトルマシン時には転がし走行させることが可能。

要塞モード

上部、左右に大きく展開することで要塞モードに変形。クチバシにはスプリングが仕込まれており、敵を掴み上げることができる。

FRONT

REAR

バトルマシンモード

大皿に炎をデザインに取り入れたスタイルリングは、他の移動要塞とは異なる華々しさを感じさせる。

ビーストフォーマー 移動要塞

いずれも単なるビークルや基地ではなく、意思を持つ戦士たちである。「バトルマシン」モードから各部が展開することで要塞モードに変形し、ビーストフォーマーの基地となる。こうした「ミニフィギュア+大型マシンによるジオラマ遊び」という要素には「ダイアクロン」の流れを汲んでいる部分もあるという。

フライキック

深海要塞 ショッキングシャーク

「水」のパワーを持つサメ型の巨大戦士であり、伝説の3大勇士の1体。商品にはカバ族のビーストフォーマー・ストロングヒップが同梱されていた。独特のスタイルながら、移動要塞のお約束ミッド「牢屋」「ピンチ」などの完成度も高く、非常に満足度の高いアイテムに仕上がっている。

要塞モード

縦に大きく展開する、独特な変形システムを有する。内部に港が隠されているのがなんともユニーク。

ストロングヒップ

FRONT

REAR

バトルマシンモード

サメと潜水艦の要素が交じり合ったデザイン。やはりボディ下部に車輪を備えており、転がして遊べた。



ウェーブ
ムース

森林要塞 ウッドビートル

カブトムシ型の巨大戦士で、やはり伝説の3勇士。その名前や外観の通り、「木」のパワーに選んでいる。玩具にはヘラジカの戦士・ウェーブムースが付属した。頭部のツノはピンチ状になっており、敵を捕まえることができる。要塞モードの内部デザインも秀逸で、3要塞の中では最もユニークな印象を持つ。



FRONT

REAR

巨大なカブトムシなのだが、色合いのせいか独特の雰囲気がある。ツノのピンチギミックはバトルマシン・要塞のどちらのモードでも使える。



要塞モード

インテリアは若干、ログ風か？ 木のパワーを持つ戦士だけに、ウッド調のディテールが面白い。

バトルマシンモード

機動戦車シリーズ

ブルバックモーターを内蔵しており、フィギュアを乗せて走らせることができるビークル。走行中は口部がバックパイク開閉するギミックを備えている。全3種類が発売されていた。3人のビーストフォーマーが搭乗し、力を合わせることで走ることができる……という設定だった。



シープ
ハンター

スタック
ハンター



タイガー
ハンター



バトルバスソー



バトルサバンナ



バトルイーグル

バトルクルーザー

レーザービストが運用する特殊ビークル。スタンドを脇の下から通すことで、レーザービストをセットできる。いずれもブルバックモーターを内蔵しており、フィギュアを乗せたままでも走らせることができた。

バトルドリル

発売当時のキャンペーンでのみ入手できた特別クルーザー。



スーパーサイボーグ

アダルトなイメージが前面に押し出されたビジュアルが新鮮。サイズは20cmほどで、「少年サイボーグ」や後の「サイバーコップ」に近い規格のフィギュアだった。原型製作は「変身サイボーグ1号」同様、小林理氏による。



ズラリと並んだアタッシュケースと、収納された武装の数々。「サイバーコップ」のイメージの源流だ。



武器の装着は少年サイボーグと同様、前腕を交換する方式だ。



スーパーサイボーグ

1987年

幻のタカラSFランド
PART 2

企画概要

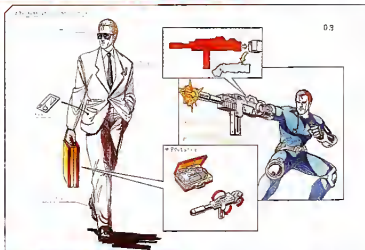
「ダンガンV」と同様、AF課が立案した海外向け企画のひとつが、この「スーパーサイボーグ」です。「前腕を機械化したシークレットエージェント」という、「変身サイボーグ1号」をよりアダルトでスタイリッシュに、というコンセプトで再構築した企画になります。前腕を武装化して戦闘に臨むスタイルは「変身サイボーグ1号」と同じですが、武装類は全て収納状態に変形し、アタッシュケースなどの「コンテナ」に格納されるという特徴がありました。「コンテナ」は靴サイズの小さなものから、トレーラーサイズの大きなものまで様々なバリエーションが考案されています。

1987年の時点で既に多くのコンセプトスケッチ、「少年サイボーグ」サイズの検討用試作(上記写真)や発泡フォーム製の巨大なスーパーカーの試作などが完成していました。私が参加することになったのはこの頃で、この企画を立案した先輩の指導を仰ぎつつ、開発を受け継ぐことになりました。

実は「スーパーサイボーグ」には当初 スーツの着せ替え要素も組み込まれていました。これは「変身サイボーグ1号」における「超人セット」や「変身セット」のようなものとは違い、「コンバット」OE(1984)

のようなリアルな服の着せ替えでしたが、この小スケールでは生地の手触りによる着脱感が得られず、開発途中でオミットされることになりました。……これは余談ですが、着せ替えギミックの検討中にドール用のスプリングタイプ(半袖・半靴)の永着をフィギュアに着せてみたところ、関節可動部の隙間が綺麗に隠れ、自然なフォルムに見えることを発見しました。この発見は後の「クールガール」の素体コンセプトの発案に繋がっていきます。クールガール第1弾「CG-01」のボディスーツが「ブルー」なのは「スーパーサイボーグ」へのオマージュという意味もあるんです。

スーパーサイボーグの企画検討中にタカラの男児玩具企画開発部門はその方針を転換。国内市場を強化する方向で大規模な組織の再編成を行います。AF課はキャラクター課として発展解体され、そこでは新たに国内向けの企画が3本同時にスタートしました。「魔神英雄伝ワタル」と「鎧伝サムライトルーパー」、そして「電脳警察サイバーコップ」です。「スーパーサイボーグ」は新企画「サイバーコップ」のベース企画に抜擢されタカラ初の特撮ヒーローラインとして生まれ変わるようになります(タカラトミー：高谷)



03

シークレットミッションセット

「スーパーサイボーグ」にはスーツの着せ替え要素も考案されており、「変身」ならぬ「変装」をギミックとして活かすことが試みられていた。スケッチからはスパイものの洋画のような、クールな雰囲気が出る。



こちらは実際にスーツを着た試作品。

“Business suit” セット

アタッチケースにマシンガン隠した、「ビジネスマン」変装セット。園内向けの企画ではまず考えられないアイテムだ。

“武器” セット

「サイバーコップ」のブラックチェンバーは、すべてのチェンバーが同一デザインで統一されていた。一方で、これらはそれぞれ武器と鞍のデザインを異にしているのが特徴的だ。



「サイバーコップ」の武器に比べて、やや武骨な印象のマシンガン。



格納モード

現実の鞍に似せたシックなデザインが、SFに寄せたブラックチェンバーとは対照的だ。



コンテナバイク

武器セットのみならず、コンテナに収納して持ち運べるビークルも考案されていた。こちらは大型のアタッチケースに入れられたコンテナバイクの試作品。

格納モード

ケースに格納された状態。フィギュアが搭乗するとは思えないコンパクトな状態だ。

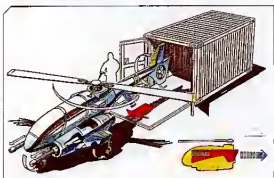


機動モード

展開するとキックスケーターのような形態に変形。ハンドル根元から延びるコードは、搭乗したサイボーグの手首に接続される。

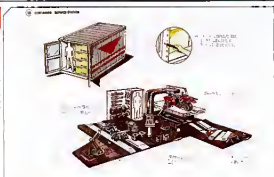
コンテナジャイロ

大型のコンテナに収められたヘリコプター。のちの「マイクロマン マグネパワーズ」に登場するスパイヘリを彷彿とさせる。



“基地” セット

大型コンテナから展開する基地も考案されていた。フィギュアサイズの鏡で展開するギミックを持つなど、実現していたら大変遊びごたえのあるアイテムになっていただろう。



電脳警察 サイバーコップ

1988年

東宝企画制作の特撮ドラマ「電脳警察サイバーコップ」。同作は「変身サイボーグ」の系譜に連なる、「武器・メカニクスとの融合による自らのパワーアップ」というコンセプトを受け継いだ「スーパーサイボーグ」の企画を母体としており、タカラS.F.ラインの作品でもあるのだ。

サイバービットシリーズ

『サイバーコップ』劇中で主人公らが装着する強化服「ビットスーツ」と、その専用武装「サイバーアーム」、「サイバーウェポン」で構成される。主人公サイド4人と、物語中盤から登場する謎のビットスーツ(後に味方となる)、ルシファービットの全5種がラインナップ。



フィギュア全身。各フィギュアの素体は頭部、胸部以外はおよそ共通で、胸・腰・腕他に脱着可能なアーマーを着けることでフォルムを変えている。



サイバーエネルギー吸収アンテナ

頭部のアンテナが持ち上がるギミックを搭載。また、光を取り込んでゴーグルが光る集光ギミックが盛り込まれている。



サンダーアーム



ベンチレーテッドフィン

背面に畳まれたフィンが展開する。背部アーマー中央の穴は、拡張装備用で、ルシファービットの飛行モジュールが取り付けられる。

ジュピタービット

主人公・武田真也が装着するサイバービット。トイはジュピターの専用装備であるサンダーアームとボリスシールドが付属。頭部アンテナと背面のフィンの展開ギミックにより、劇中のパワーアップ状態「サイバーミング」を再現できる。



ボリスシールド



マーズビット

チームリーダーの北条 明が装着する、射撃武器の扱いに長けたスーツ。くるぶしのスタビライザーが展開するギミックを持つ。



サターンビット

毛利亮一が装着する情報処理特化型スーツ。背部アーマーにはアンテナの展開が省略された名残がある。



マーキリービット

西園寺 治の装着する高機動型スーツ。スーツの特性を反映してか、背部アーマーがエアブレーキ状に展開するギミックを持つ。



マスクオフ

顔面に装着するマスクパーツは着脱可能。劇中後半でサイバコップの味方になって以降は、このフェイスとなる。



バルサーカノン

背部アーマーから展開する武装。ルシファービットは、他のフィギュアよりもギミックが増加しているのが特徴。

ルシファービット

謎の男ルシファーが装着するスーツ。写真で紹介した武装ギミックに加え、太腿アーマーに装着した拳銃「インパルスマグナム」2丁も着脱可能。また、ふくらはぎ部分のアーマーは、エアブレーキ風に可動する。



シールド



ヘビーガン



銃身部に収納された刃が展開し、ガンモードからブレードモードになる他、シールドと合体し、必殺武器「千ガマックス」になる。

飛行モジュール

シールドは3ヵ所から羽根を展開することで、「飛行モジュール」に変形。また羽根を展開した状態でヘビーガンと合体すれば、戦闘機型のモードにもなる。

ブラックチェンバーシリーズ

サイバーコップの専用武装を収納したトランクが「ブラックチェンバー」だ。以下に紹介する9種の武装と、CA-001~003のメッキ版のセットである「クロムチェンバー」を加えた全10種が「ブラックチェンバー」シリーズとして単独発売された。



サイバーアーム

CA-00X サンダーアーム&ボリスシールド



サンダーアーム

ボリスシールド



ジュピタービットに付属。チェンバー内部は、各装備に合わせて赤い成型色のトレイが入っており、更に各所に装備の名称や使用方法が書かれたステッカーを貼ることで、リアリティを高めていた。



CA-002 ディスクラッシャー



サターンビットに付属する専用装備。中央のノコギリ(ディスクソー)が手動で回転する他、左右に張り出した刃が前方に可動し、ニッパー状の武器(パワーカッター)となる。

CA-004 ボルトワインダー



ワイヤーを射出する武器で、先端部はハンマー型とアンカー型の2種類が付属。本体のボタンを押すことでワイヤーが伸縮されるようになっている。

CA-006 リニアスปีダー



両足に装着する超高速走行メカ(設定上は遠隔操作で、偵察用ユニットとしても利用可能)。各フィギュアの足裏にある5mmジョイントを介して装着し、コロ走行で遊ぶ。

CA-001 トライショット



マーズビットに付属する大型機関銃。サイバーアームはストック部のジョイントを、フィギュアの腕部アーマーにある穴にセットすることで、確実にホールドできるよう工夫されている。

CA-003 スラッシュキャリバー



マーキュリービットに付属。2本の爪(アイアンクロー)が展開するモードと、爪を畳んで剣(ブレードユニット)を取り付けたモードとの、2タイプの近接戦闘武器に変化する。

CA-005 ロックバスター



超硬度と超回転力を兼ね備えた大型ドリルユニット(設定上は先端部を射出して、地底ミサイルとしても使用可能)。ユニット上部にあるディスプレイが可動するギミックを持つ。

サイバーウェポン

CW-002

メガストーム



大型ミサイルランチャー。こちらにもスプリング・ギミック搭載で、スイッチ操作により、先端のカバー展開、ミサイル(6本)同時発射、後部センサーの展開といった操作が楽しめる。



CW-001

ファイヤースラッガー



発射時には溶鉱炉一個分のエネルギーを放熱ダクトから放出するバズーカ兵器。各所にスプリングギミックが仕込まれ、バズーカ弾の発射、砲身のセンサーと後部カバーが展開する。



サイバーマシン ブレードライナー



大型高性能バイク。商品はブレードライナー単品と、ジュビタービットのフィギュアが付属するセット版の2種が発売された。設定上はジュビター専用だが、他のフィギュアも搭乗可能(ルシファーのみ、背部アーマーを外す必要あり)。



フロントカウルが上方に展開。さらにレバーを前方に動かせば7.7mm高エネルギー機銃が現れる。また後部カウル内のブースターが展開するギミックも持つ。



両サイドのアームが伸び、サイドホイールが展開する(このホイールを用いることで、ビルの壁面を登ることも可能、という設定)。

サイバermanデザイン案

「サイバークップ」の面影を強く残す、「サイバerman」のデザイン案のひとつ。肩部のシルエットなど、後の「グリッドマン」に近い要素も多々見受けられる。



巨大な剣型のオーバーボード。巨大化した際、剣として使用するというアイデアだった。

企画概要

「電脳警察サイバークップ」の後継企画は、88年の番組放映と並行して検討しています。成功・失敗の分析を行い、コアの対象年齢を幼児に設定すること、ストレートなヒーローものであること、大型フラッグシップアイテムがあることなどを前提に複数の企画案が作成されましたが、その中で最もタカラサイドが押していた企画が、この「サイバerman（または「サイバーク3」）」です。企画開発はサイバークップの流れで先輩と私が担当しています。

主人公は剣士モチーフのヒーローで、一応サブヒーローとして闘士型アンドロイド、忍者型アンドロイドを置いています。変身しないサポートロボ的な存在です。余談ですが、この剣士・闘士・忍者というモチーフは、後の「ミクロマン マグネパワーズ」に登場するロボットマンエース、バロン、クロスのイメージモチーフになっています。

コンセプトは「徹底的にパワーアップする主人公ヒーロー」で、人間から等身大ヒーローに変身強化→手持武器やビークル搭乗による強化→ヒーローの巨大サイボーグ化による強化→ビークルをサイボーグ超人の武器にして強化→サブヒーロー達の支援戦闘マシンがサイボーグ超人に合体装着し巨大ロボット化する最終強化……といった幼児の見た目にもわかりやすい主人公の段

階的な強化形態が徹底的に用意されていました。これはサイバークップの主人公・ジュビターのパワーアップ時の強化形態が角と羽根の展開のみという小規模なものであったことの反省が発端となっています。

玩具のフラッグシップアイテムは「サイボーグ超人+アーマーに変形する支援戦闘マシン」で、機構試作（左ページ写真）を製作しています。この機構試作は私が機構検討から試作図面化まで手掛けた最初の変形合体物ですね。当時はPCがなく三视图を方眼紙に鉛筆で手書き作図という方法だったので非常に面倒でした。このコンセプトは「サイバークップ」で実現しなかったアイデアのひとつ、「ピットアーマーの着せ替えによるパワーアップ」を拡大発展させたものです。支援戦闘マシンも空戦用、陸戦用などの機能別タイプが用意され戦闘環境によって使い分けられるという設定でした。「変身サイボーグ1号」的な観点で言うと、サイバークップが武器の付け替えによる自らの強化だったのに対し、サイバermanは超人スーツ・変身セットのような「スーツの着せ替えによる自らの強化」という考え方ですね。そのコンセプトは、数年後の「機甲警察メタルジャック」に受け継がれ、「電光超人グリッドマン」でさらなる進化を遂げることになります。（タカラミー・高谷）

幻の
タカラSFランド
PART. 3

サイバerman

1000000

キャラクター検討用デザイン案

ナイト型ヒーロー、忍者型アンドロイド、重武装型アンドロイド。ナイト型ヒーローの傍らに描かれた頭部イラストが、後の「グリッドマン」にかなり近い印象。



騎士



忍者



ナイト

機構試作

「サイバーマン」とその支援戦闘マシンの試作モデル。後の「サンダーグリッドマン」のもとになったことは一目瞭然だが、一部の変形パターンには「機甲警察メタルジャック」に近い部分も見受けられる。



サイバーマン第一強化形態。これから更なるパワーアップが予定されていた。肩部分の変形がシルバークラウダーと類似している。

発見された実物

機構試作は、脚アーマーに変形するタンクのみ現存。後の「ゴッドタンク」にはないフィギュアのかま先とかかと部を前後で挟み込むホルド機構や足裏部に接地性を考慮した左右スイング機構が組み込まれている。



白いビークルが黒いアーマーに視覚的にも変化するリバーシブル機構もの時点で完成していた。



試作が作られた88年当時では珍しい接地性を考慮した可動機構。



機甲警察 メタルジャック



アーモードポリスシリーズ
レッドジャックアーマー

刑事・特捜ケンが「ジャックスーツ」を装着し、更にランダーと合体（ジャックオン）することで誕生する「メタルファイター」。装備は大型銃器「ハイパー・マグナム」。

レッドジャック
スーツ

特殊警察犬ランダー



ジャックスピーダー



サイバー警察犬「ランダー」と、ホバーバイクモード「ジャックスピーダー」に変形できるジャックアーマー。ジャックスピーダーにはフィギュアを搭載せられる。



Jバード

レッドセプターのフロントパーツは支援メカ「Jバード」として独立する。

ハイパーレッド
ジャックスーツ



レッドセプター



アーモードポリスシリーズ
ハイパーレッドジャックアーマー

番組後半より登場したケンの新型ジャックアーマー。高速バイク（尾翼を立てることでジェットにも変形可能）である「レッドセプター」とジャックオンすることで誕生する。玩具はシリーズ最終商品であり、最大のボリュームとギミックを誇る。

サンライズ制作の「機甲警察メタルジャック」の玩具シリーズ。メインの「アーモードポリスシリーズ」は「変身サイボーグ」の「スーツ装着」による、自らのパワーアップという要素を拡大発展させた「サイバーマン」のコンセプトをベースに、メカアニマルやビークル等、バラエティに富んだモチーフのメカラックがアーマーへと変化するバリエーションアップが組み込まれた傑作シリーズだ。



シルバー
ジャック
アーマー

アーマードポリス
シリーズ
シルバージャック
アーマー

F1レーサーであるアグリ・亮が装着するジャックアーマーで、ジェットスライダー「ジャックファルコン」とジャックオンすることで誕生する。



ジャックファルコン上部にはフィギュアを固定でき、劇中の活躍を再現できる。



ジャックファルコン



ジャックローダーにも、やはりフィギュアを搭載せられる。



ジャック
ローダー

ブルージャック
アーマー



アーマードポリス
シリーズ
ブルージャック
アーマー

プロレスラー・豪田剛が着用する、水中戦に秀でたジャックアーマー。4輪バイク「ジャックローダー」とジャックオンすることで誕生。



シャドウ
ジャック
スーツ

アーマードポリス
シリーズ
シャドウジャック
アーマー

謎の戦士・シャドウが人型支援ロボット「ボルター」とジャックオンすることで完成するジャックアーマー。他の警察用アーマーとは違い、もともと軍用に製作されたという設定。



ボルター

電光超人 DXグリッドマン

全身21ヵ所が可動するアクションフィギュア。頭部の成功な造形が目を引く。同じくタカラ社製の玩具「超電導ロボ 鉄人28号FX(1992)」に端を発する、ポーズに連動して変化するサウンド/発光ギミックを内蔵していた。実際のスーツよりもマジブなスタイルが特徴的。

●プラズマブレード

●バリアシールド

劇中でも多用していた「プラズマブレード」や「バリアシールド」「グリッドマンソード」など、グリッドマンの専用武器が付属する。



●サンダー
ジェット



●ツイン
ドライバー



●ゴッド
タンク



電神合体 DXゴッドゼノン

グリッドマンをサポートするロボットで、サンダー・ジェット、ツイン・ドライバー、ゴッド・タンクの3機が「電神合体」することで完成する。合体時の可動性は低いが、グリッドマンよりひと回り大きいボリュームが魅力的だ。

サンダー グリッドマン

電光超人 グリッドマン

1993年

円谷プロ制作の特撮ドラマ「電光超人グリッドマン」。変身サイボーグから始まる外装変身型のパワーアップコンセプトは「サイバーマン」「メタルジャック」を経て遂にここに極まる。グリッドマンの強化アーミーとなる変形合体機構が組み込まれたゴッドゼノンとダイナドラゴンは、超人セットの究極形なのだ。

グリッドマンとゴッドゼノンが「超神合体」することで誕生する強化形態。パワーと耐久性に優れるが、スピードには劣るという設定を持つ。頭部のバイザーはクリアで成型されており、内部のグリッドマンの発光機能を活かした設計となっていた。

超電合体 DXダイナドラゴン

グリッドマンをサポートする大型の恐竜メカ。ドラゴンフォートレスが変形して誕生する。変形の都合上、各部の関節が可動するため、若干の表情付けが可能。

ドラゴンフォートレス

ダイナファイター、キングジェットの2機が合体した戦闘ジェット。キングジェットの下部にダイナファイターを格納しているため、見た目はキングジェットとほとんど変わらない。

ダイナファイター

キングジェット

キンググリッドマン

グリッドマンとキングジェットが「竜帝合体」することで誕生する、スピードに特化した強化形態。グリッドマンのボディにキングジェットのパーツを分解・変形させて組み合わせることで、劇中どおりの容姿を再現している。ダイナファイターは必殺武器・ドラゴニックキャノンに変形させ、装備することができる。

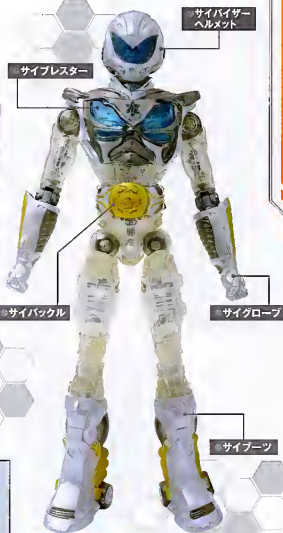
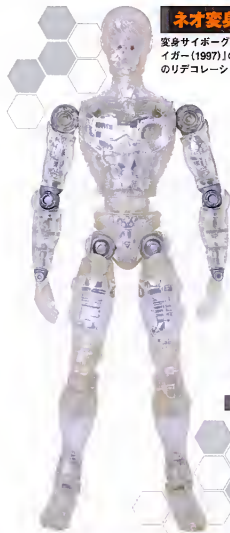
ドラゴニックキャノン

圧倒的なボリュームを誇るキンググリッドマン。右ページ、グリッドマンの写真と比較すると、その巨大化ぶりは一目瞭然。上腕や大腿など、ごく一部を除いて全く別のスタイルに変身しており、印象的なパワーアップに成功している。

ネオ 変身サイボーグ

ネオ変身サイボーグ1号

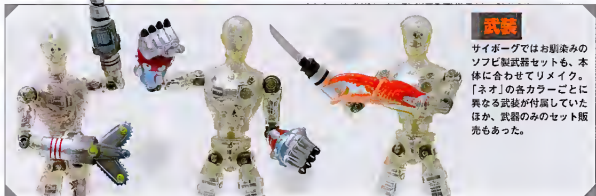
変身サイボーグ1号の新たな姿。玩具は「勇者王ガオガイガー(1997)」の商品「DX変身サイボーグ獅子王ガイ」のリデコレーション。スマートな体型が印象的。



3色の描い込み。写真では省略したが、本家はインナースーツを着用させた上から各パーツを装着する。

ネオテクター

3色で発売された「ネオ」唯一の変身セット。また、「ネオ」の各カラーには透明のネオテクター(一部)が封入されており、買い集めるとクリアのネオテクターを揃えられた。



武装

サイボーグでは馴染みのソフビ製武器セットも、本体に合わせてリメイク。「ネオ」の各カラーごとに異なる武装が付属していたほか、武器のみのセット販売もあった。

バリエーション

「ネオ」は最も豊富にカラーバリエーションを有するサイボーグで、各カラーごとに性能の異なる7つのモードに変身している(カラー変身)という設定が存在した。以下に簡単に紹介する。



●シルバー

「ネオ」の最も標準的な形態。玩具はクリアーのサイベスターが付属していた。



●ゴールド

超空間移動が可能となる、宇宙タイプ。クリアーのサイバクルが同梱されていた。



●きいろ

クリアーのサイバザーヘルメットが付属。シルバーの10倍の筋力を有する。



●スモーク

単なるカラー変身ではなく、同志「アンドロイドA」の能力を受け継いだ特殊形態。



●ブルー

マッハ7.7で陸海空を移動できる、スピード特化型。クリアーのサイブーツが付属。



●レッド

クリアーのサイグロブが付属する。全カラーの能力を使用できる最強モード。



●ガンメタ

超密行動タイプ。トイザラス限定カラーで、同店にちなんだキリン型の武装が付属。



●カッバー

ガンメタ同様、トイザラス限定カラー。地下を掘り進んで活動できる、地中タイプ。



宇宙人
ゼロス



宇宙人
ゾーン



宇宙人
ジャグラ



3種共通の顔面パーツ解説キミック。生物的な顔顔の中に、メカニカルな真の素顔が隠されている。

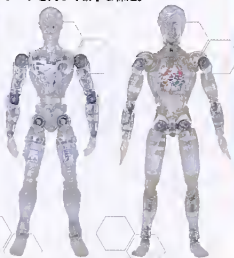
宇宙人(ワルグロ星人)

かつて「アンドロイドA」の敵役として登場した3体の宇宙人が、30cmのゾアビ人形となって復活した。

変身サイボーグ99

変身サイボーグ99

「ネオ変身サイボーグ1号」からモデルチェンジを果たした、完全新規ボディ。歴代サイボーグで最もボリューム感があるデザイン。その手足は「ネオ」とは異なり、初代サイボーグと同じく素手&裸足。



ネオ変身サイボーグ

アニメキャラクターの玩具を流用した「ネオ」に比べ、「99」はややリアルな顔身。また、「99」は四肢にメカを内蔵していない。

変身サイボーグ99

肩部の独特な四重関節をはじめ、全身に関節を備えており、その可動範囲はかなりのもの。



「ネオ変身サイボーグ1号」の後継アイテム。既存アイテムのりデコであった「ネオ」とは異なり、そのボディは新規に設計された、全く新しいもの。当時はヒー・プロダクションの変身ヒーローを題材とした変身セットも多数リリースされていた。



頭部・胸部に内蔵したメカのデザインも、他のサイボーグのそれとは異なる。胸部メカに部分塗装が施されているのが「99」の特徴。



マグネモジョイント

「99」の最も特徴的な機構といえる肩部のマグネモ。「マグネモ11」規格の金属球によって接続されているため、取り外しが容易。背中にも鉄球受けが用意されている。



キングワルダー2世

基本的なパーツは「99」の流用ながら、初代キングワルダーとは異なり、カラーごとに頭部のデザインが変えられていた。当初は青の「エビル」、黒の「シャドル」も発表されていたが、未発売に終わっている。



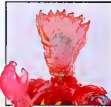
初代キングワルダーの正騎アップデート版、といった印象のアイテム。



やはりマグマ同様、宇宙人のような不気味な素顔を有していた。

ワルダー・ジェネル

紫のボディのキングワルダー2世（限定商品として青いモデルも販売された）。頭部のデザインは初代キングワルダーにかなり近い。



歯を食いしばった凶暴な表情と真っ赤なボディがマッチしている。



素顔は初代キングワルダーと同様、生物感のあるややグロテスクなもの。

ワルダー・マグマ

初代キングワルダーとは全く印象の異なる、大胆な髪型、激しい表情の頭部が印象的なキングワルダー2世。パーソナルカラーは赤。

頭部&内蔵のリデコレーションとボディカラーの変更により、大きく印象が変わっている。



初代「キングワルダー」をベースに、やや幼い顔立ちにアレンジされた頭部。



クリアーの頭部に隠された真の素顔も、キングワルダーのそれをモチーフとする。

キングワルダーJr.

その名が示す通り、キングワルダーの少年バージョンである。初代サイボーグの展開当時には存在しなかったキャラクターだが、「99」の発売時に復刻販売された「少年サイボーグ」のバリエーションとして誕生した。

サイボーグ2号
少年サイボーグ

キングワルダーJr.

マグネーター"エアロス"復元試作

現存する試作パーツの外装に別のヨークやパーツを組み込んで復元された、空戦型のマグネーター試作。「空」と刻印された胸部の半球はスチールプレスを想定、ネオジム内蔵の肩ユニットは5方向の着磁が可能だ。



様々な武装や強化メカが考案・試作されていた。



胴体のマグネコアユニットは頭部を回転収納してマシンモードに変形。



「マグネパワーズ版ロボットマン」にはない、マシン方向への拡張合体例。



超磁力ロボ
マグネーターズ

PART. 4

1995年

幻の
タカラS
Fランド

企画概要

後の「マイクロマン マグネパワーズ」に結実するターニングポイント的な企画です。旧タカラ社内では定期的に「タカラの宝」と題した商品企画のアイデア公募イベントが催されていたのですが、その第一回目に応募した「マグネロボ復活企画案」が入賞し、それが発端となってスタートした企画になります。当時、私は「B.T.X(1996)」などの開発業務を担当していたので、それらと並行して進行していたプロジェクトですね。開発初期はマグネモ機構のギミックバリエーションを黙々と考案し続け、分散型ヨーク(磁石を挟む雑鉄)、多方向着磁型ヨーク、磁力カット機構(ワンタッチで磁力をオフにできる機構)など、多くの機構試作を作成しました。「マイクロマン マグネパワーズ」で採用した平行配置型ヨークを考案したのもこの時です。基本的にネオジム磁石を採用する方向で開発していたので、旧マグネモの着磁力では不可能だった様々なプレイバリューが実現していました。そのようなマグネモ機構を活かすソフトとして考案した企画案の中のひとつがこの「超磁力ロボ マグネーターズ」になります。正統派ヒーローロボチームもので、陸・海・空にそれぞれに特化した能力を持つマグネロボチームが

活躍、ロボのコア部はマシンに変形し、ロボ方向とマシン方向の異なるテイストの合体バリエーションが楽しめるというものでした。全体の展開案は、過去のマグネロボシリーズの要素をシステマチックに再構築してまとめている。現存する試作画像からもわかるとおり、「マイクロマン マグネパワーズ」に登場したロボットマンやマグネアニマルズの原型は、この時点ではほぼ完成しています。

プロジェクトの後期はマグネーターズのアニメ化を前提に企画内容のブラッシュアップを行っていましたが、その最中に、急遽男児開発から社長直轄の戦略的開発チームに異動となりました。異動早々に「マグネロボ企画にマイクロマンの要素を組み込みないか」というヘビーな課題がざらっと加えられて驚きましたが、この課題に対しては「マグネロボ企画にマイクロマンを入れ込むのではなく、マイクロマンの企画にマグネモ要素を組み込んでいくべき」と提案し承認を得ました。その時点からこの企画は実質「マイクロマン」の復活企画として再スタートすることになりました。この後約1年間、ブレッシャーと戦いながら復活に向けての孤獨な企画構築業務が続くことになります。(タカラミー：高谷)



鳥型メカ

後の「ミクロマン マグネパワーズ」でロボットマンに様々なオプションパーツが用意されたように、そうしたアイデアは既にこの「マグネイターズ」で発案されていた。ここではそのマグネユニットの一部を紹介する。「ハリケンバード」の原型となったメカで、「ハリケン〜」に比較すると、ボディはやや小さい。

翼は現存しなかったため、ハリケンバードの試作パーツを装着している。

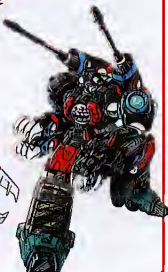
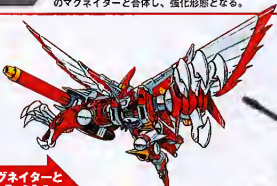
翼を外した状態。この状態でボディごとマグネイターに合体可能だ。

パワーユニットマシン

マグネイターの強化案として考案された、3機のアニマルメカ。それぞれが3体のマグネイターと合体し、強化形態となる。



マグネイターと
合体!



スーパーマグネロボ

現存するパワーアップ案の検討用機構試作。3機のマグネイターを巨大マグネ合体ロボにさせるためのコアに変形するマグネマシン獣だ。



胸部を変形させて大型マグネジョイントを展開、2体のマグネイターは胸の大型半球を貫通させ巨大ロボの両腕となる。残る1体は胸部に合体し、巨大ロボの中央に収まるのだ。

巨大ロボの
コアに変形!



「タカラSFランド」の系譜では珍しい、怪獣型のフォルム。顔つきなどを見ると、イメージソースはやはり「怪獣王」か?



マグネモで接続した尾の構成などを見ると、「マグネパワーズ」に登場したアクロモンスターのような印象がなくてもいい。

ミクロマン マグネパワーズ



左からアーサー、イズム、ウォルト、エグソン、オーディーン。新シリーズの主役として、2年間に渡り活躍する。

ミクロマン マグネパワーズ

胸、両足裏、左腕のマグネアームに磁石が内蔵されている。サイズは旧ミクロマンよりも小型な約8cmで、背中には5mmジョイントが備わっている。シリーズのフォーマットを確立したアイテムだ。

スーパーミクロマン

マグネパワーズの5体が強化変身した姿。ボディの磁石は足裏のみになったが、それぞれが磁石を内蔵した固有の武器を携えており、キャラごとに異なるプレイバリューを持つ。

●オーディーン

●アーサー

●イズム

●ウォルト

●エグソン

前作の終了から10余年の時を経て復活した「ミクロマン」が、磁力によるギミックを内蔵した「マグネパワーズ」だ。従来のミニフィギュア、有形ブロック遊びといった要素に「マグネロボ」のノウハウを大胆に組み込んだ傑作シリーズである。

左からドリルジョー、トマホーク、ホバージャック、スピナー、ボンバーヘッド。

●ドリルジョー

●トマホーク

●スピナー

●ドリルジョー

●ホバージャック

●ボンバーヘッド

ミクロマン チェンジトルーパーズ

マグネパワーズに味方する5体の戦士。それぞれがマシンに変形してミクロマンを捕まえることができるほか、ボディに備わった球体磁石によりロボットマンにも武装できる。

●ロボットマンバロン



●ロボットマンクロス



3種の共通武器。これに加えてそれぞれに専用武器が用意されている。

ロボットマン

全身にマグネモを備えた巨大ロボット。付属の武器やマグネモ対応のアイテムなどを自在に組み合わせることができる。高いプレイバリューを誇るアイテムだ。



●ロボットマンエース



●マイクロマン
カーク



隠されていた部分はコンナとなつてヘリに隠れてる。



マイクロマンマシン スパイヘリ

カップラーメンの容器に隠れているヘリコプター。パイロットのマイクロマンカークが付属する。



隠れていたのは車として水平に搭載できる。



●マイクロマン
キース

●ロボットマン+マイクロマンマシン

マイクロマンマシンもまた球体磁石や5mmジョイントを備えており、ロボットマンとの合体が可能。マイクロマンとロボットマンの双方と組み合わせで楽しめる。

マイクロマンマシン ビートルoader

缶ジュースに隠れた装甲車。マイクロマンキースが搭乗者として付属する。

アクロイヤー マグネパワーズ

ミクロマンと同様、胸、両足裏、左腕に磁石が内蔵されているほか、右腕にBB弾発射機構を備えている。頭部の角や二股の足先など、随所に旧アクロイヤー1の意匠が見てとれる。



左からデモンレッド、デモンブルー、デモングリーン。メティア展開ではデモン3幹部としてマグネパワーズと戦った。

◆デモンレッド



◆アアデン
ダーク



左からアアデンパープル、アアデンダーク、アアデンフレイム。3体でアアデン3幹部と呼ばれる。

アクロイヤー アアデン

磁石の位置とBB弾発射機構はデモン同様だが、左手に剣を持ち、バイクへの変形が可能。名前はアアデンだが、デザインは旧アクロイヤー2を踏襲している。



左からコブラージ、ジゴクピンチ、チェーンサバイダー。敵役ながら憎めないキャラで描かれた。

◆コブラージ



◆ジゴクピンチ



もちろんロボットマンとの合体も可能。脚を起した組み合わせが楽しめる。



◆チェーンサバイダー

アクロイヤー チェーンソーパース

内蔵磁石は2カ所。右足は共通だがもうひとつはそれぞれ別な場所に内蔵されている。鉄球型磁石も備えているので、マグネモ対応のアイテムと組み合わせる楽しみ。

アクロモンスター

デモン3幹部が召還するモンスターたち。マグネモ機構や5mmジョイントを備えており、単体での組み換え変形や他アイテムとの組み合わせなど、自由な遊び方ができる。

バンバイザーにはアクロイヤーを搭載させることができる。



●バンバイザー



●ヘルビオン



●イグナイト



アクロボットマン

3体のアクロモンスターは、マグネモ機構により自在に合体できる。決められた合体形態は存在せず、思い通りの組み合わせでオリジナルの形態を生み出せる自由度の高いアイテムだ。

●バンバイザー＋
ヘルビオン＋
イグナイト



●バンバイザー＋
ヘルビオン



●イグナイト＋
バンバイザー



● ロボットマン+
マグネタイタンズ

もちろんロボットマンとの合体も可能。武器としての意匠が強く、攻撃的な合体形態になる。



● ジェットモグラ

● ガンボディ

● レザーマスター

マグネタイタンズ

マグネモ対応の球体磁石に加え、同様に小型の球体磁石を備えた平成版タイタン。BB弾発射や各部の回転など、それぞれが固有のギミックを持つ。



● ハリケンバード

ハリケンバードにはミクロマンが搭乗できる。この点もマグネコンドルの踏襲といえる。



● マグネジャガー



● マグネクーガー



マグネモ機構を備えているので、球体磁石を備えたアイテムと合体・武装が可能。

マグネアニマルズ

ミクロマンのサポートメカ。鳥と獣というモチーフは、旧ミクロマンのマグネコンドルとドーベルマンに由来する。



● ロボットマン+
マグネアニマルズ

ロボットマンとの合体形態。スマートなシルエットが大胆に変わり、大きな翼が目玉。

カセットマシン ステルスヘリ

カセットテープに擬態したマイクロマンのビークル。旧マイクロマンのジェットヘリを流用したリドコアイテムだ。パイロットとしてマイクロマンクラークが付属する。



●マイクロマン
クラーク



●カセットモード

カセットマシン ソニックバイク

ステルスヘリと同じく、カセットテープに擬態したバイク。こちらは旧マイクロマンのパトルバイクの流用品。ライダーとしてマイクロマンケンが付属。

●カセット
モード



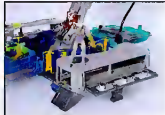
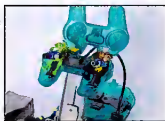
●マイクロマン
ケン



中央の昇降機にマイクロマンを乗せて上昇させると、磁力でコントロールが展開し砲塔となる。



●ゲーム機
モード



各所にマイクロマンを立たせることで磁力によりハッチが開放、数々のギミックが作動する。



●マイクロマン
コナン



基地同様に伸びるサーキットには、ゼンマイを走らせることができる。

ミクrostेशन

テレビゲーム機をモチーフとした、マグネパワーズの大型基地。ゲーム機、飛行モード、基地と3形態に変形し、磁力を用いたギミックが各所に搭載されている。マイクロマンコナンが付属する。



●ゼンマイ



●ケロチャージ



ゼンマイ機構により、マシンモードでは走行、ロボモードでは歩行アクションが楽しめる動物型メカ。ケロチャージをはじめ、全5種が発売された。

ミクロマンキット

プラモデルのような組み立て式のキットマシン。昆虫型メカからビークルモードへ変形し、ミクロマンも搭乗可能。低価格ながらポリウレタンなアイテムだ。



●インセクト
モード

●ビークル
モード



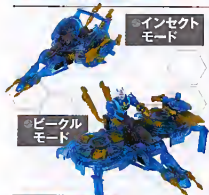
ギャラクホッパー



●ビークル
モード

アース
ジェッター

●インセクトモード



●インセクト
モード

●ビークル
モード

エスカルゴ

クラブドーザー

●ビークル
モード



●インセクト
モード



●インセクト
モード

●ビークル
モード

バルクリフター

●インセクト5体合体

5体のキットが揃えば、巨大メカに合体できる。ヒーロー側のマシンとしてはなかなか異形だが、その迫力は圧巻のひと言。





ロボットマンエースとサイズを比較すると、そのボリュームが見てとれる。

胸にはロボットマン伝統のコクピットを搭載。ミクロマンが搭乗する。



◆ディーンジェット

◆ディーンバイク



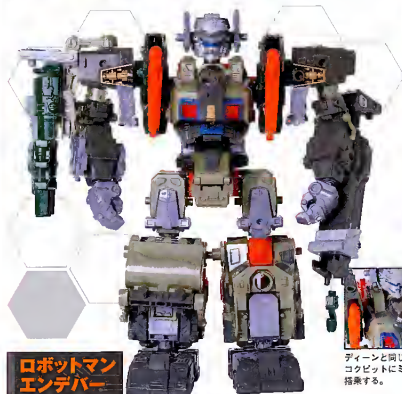
◆ディーンブラスター

◆ディーンキャノン

◆ディーンスピード

**ロボットマン
ディーン**

変形・合体・搭乗と、マグネモ機構搭載と、シリーズの集大成ともいえる新ロボットマン。ヒロイックなスタイルは、初代ロボットマンやミクロロボットVなどを彷彿とさせる。



◆エンデバーモビル

◆エンデバードーザー

◆エンデバーバズーカ

◆エンデバータンク

◆エンデバークレーン

**ロボットマン
エンデバー**

ディーンの兄弟機であるエンデバーは、無骨なフォルムが特徴の重量級ロボット。重機や工作機械風のディティールがミクロロボット7などを思い起こさせるデザイン。



ディーンと同じく、胸部のコクピットにミクロマンが搭乗する。



ディーンの手足をエンデバーと組み替えて、スーパーロボットマンが完成する。

ジャイアントアクロイヤー

アクロアルファ、アクロベータ、アクロガンマの3体のメカが合体する大型ロボット。全身にマグネモジョイントを装備し、非常に高いブレイバリューを誇る。



背部に接続したアクロガンマの頭部パーツは、操縦席になっており、アクロイヤーやアードンが搭乗可能。

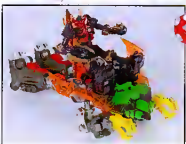
●ジェノサイドモード

アクロベータの左腕だった巨大アームは、2段階に展開。大きく広げることができるほか、爪の開閉も自在。



トゲつみ録球は基部から外レ、クリーンのよついで集まることできる。

●アクロアルファ



●アクロベータ

人型のアクロアルファは、パーツの組み換えで左腕のビークルモードに変形する。



●アクロガンマ

ユーボーグ

メディアファクトリーから発売されていた、拡張パーツ。5mmジョイントを介してマイクロマンに装着できる他、各々が文房具としても使用可能という特徴を持つ。

◆パワーソード

無類の切れ味を誇る大剣。刃先に鉛筆の芯と針を内蔵し、刀身を開いてコンパスとして使用可能。

◆パワー スコープ

見ての通り、分度器として使用可能な盾。設定上は高性能情報収集端末兼兼ねている。

◆マイクロウイング10

10cm定規としても使用できるパーツ。中央の5mmジョイントを介し、マイクロマンの背中に装着する。

◆パワーブレイカー

強力なロケットランチャー。いわゆる「ロケット鉛筆」の芯が数本内蔵されており、筆記具として使用可能。

◆ユニットシェルレーザー

ユーボーグの中でも最大級の攻撃力を誇る光子ランチャー。インク芯が内蔵されており、ボールペンとして使用可能。

◆ツインボブル

カプセル型サポートメカ。消しゴムとして使用可能。また内部に、パワーバースト用のゴム弾頭が収納されている。

◆パワーバースト

マグネアームに接続できる鉛筆キャップ型のバーストカ砲。スプリングギミックにより、消しゴムの弾丸を発射できる。

◆マイクロウイング20W

20cm定規として使用可能な装備品。マイクロマンの飛行をサポートするメカ。

ウイングを畳むことで、サポート風のビークルに変形。各所に5mm穴も開いており、拡張性に富む。

ミクロマン レッドパワーズ

2000年



左からレーザーアーサー、レーザーイサム、レーザーヴォルト、レーザーエジソン、レーザーオーディーン。イサムのみ、イザムから改名している。

ミクロマン レッドパワーズ

平成ミクロマンのニュースタイル。背中のエネルギーパックにはLEDが内蔵されており、スイッチを押すと胸部が赤く発光する。サイズはマグネパワーズ同様8cm。足裏に磁石を内蔵している。

レーザー
アーサー



ミクロマン シークレットプレスト

指でこすると4色のうちどれかに変色するシークレットプレストを装備したミクロマン。ミリタリーテイストなカラーは旧ミクロマンのリアルタイプカラーのオマージュだ。

スパイ
アーサー

左からスパイアーサー、ニンジャイサム、スナイパーヴォルト、パイロットエジソン、コマンドオーディーン。



ギギルス



アクロイヤージギルス アクロイヤーハイドル

総統アクロイヤーの半身が、機械の体を伴ってそれぞれ復活した新たなアクロイヤー。レッドパワーズ同様エネルギーパックの発光ギミックを備えている。

ハイドル



クモのような形のエネルギーパック。ボールジョイントにより腕に付けることもできる。

総統アクロイヤーゼノン マシンアクロイヤーシャドウ

ギギルスとハイドルの半身を入れ替え、左右対称にしたアイテム。ゼノンは総統アクロイヤーの父である最凶のアクロイヤーで、シャドウはその能力をコピーしたマシンのアクロイヤーだ。

ゼノン



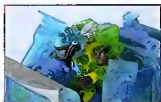
シャドウ



「マグネパワーズ」の直系の続編となる「レッドパワーズ」は、前作からその主題を「磁力による組み換え遊び」から「LEDによる点灯ギミック」に変更。ミクロマンたちのフィギュアとしての完成度は非常に高く、出色の出来栄であった。

ミクロボーイ

携帯ゲーム機、ピークル、基地、ロボと4つの形態に変形するミクロマンのサポートメカ。レッドパワーズの発光システムと連動してハッチが開くギミックを備えている。



搭乗時はロボの頭部がそのままミクロマンの頭部に重なる。パワードスーツに近い造り。



ミクロボーイにはレーザーエジソンが付属する。メカの天才という設定が生きた人選だ。



ミクロバイク ハイバースピーダ トルネードバイン

バイクからロボットに変形するミクロマンのピークル。こちらはセット販売された限定カラーのモデルで、レーザーアーサーとレーザーシャクネツが付属する。



●トルネード
バイン

●ハイバースピーダ



『トランスフォーマーG2』より、ロードロケットとロードビッグの全型を流用している。



●レーザーゼット



●レーザーソロモン

マスターマイクロマン ゼット ソロモン

マスターマイクロマンの称号を持つ2体のマイクロマン。通常のマイクロマンと違い、金色の頭部を持つ。ゼットはアーサーの兄、ソロモンはすべてのマイクロマンの憧れである英雄だ。

要塞型基地

トレーラー後部を展開させて現れる基地。各部の砲座にマイクロマンが立ち、アクロイヤーを迎え撃つ。



ステルス ジェット



前部車頭はジェット機に変形する。もちろんマイクロマンが搭乗可能。



付属のマイクロマンはパイロットエジソン。シークレットプレストの装色は黄色のみとなっている。

パイロットエジソン



マイクロトレーラー

シークレットプレストを装備したマイクロマンが乗り込む大型車両。トランスフォーマー・アクションマスターシリーズのオプティマスに付属したトレーラーの流用品だ。

シャイニング
デッカーシャイニング
オーティーンシャイニング
クロシャイニング
マグナムシャイニング
クマートシャイニング
イサム

シャイニングデッカー

各々が専用のヘルムに装着することで強化変身した、平仮ミクロマンの最終形態。専用のシャイニングウェポンを携えている。

シャイニング
ゾーダ

バリエーション

パーフェクトシャイニング
デッカーノロミンパーフェクトシャイニング
デッカーゼットパーフェクトシャイニング
デッカーボーパーフェクト
シャイニング
デッカー

すべてのシャイニングウェポンは必殺。合体することにより体のミクロマンに集約できる。フィギュアそのものの美観に特化したレッドパワーズシリーズの最大成ともいえる点だ。



それぞれのウェポンがデッカーとしてデザインされており、細かく調整されている。



レーザーセット



レーザーソロモン

マスターミクロマン
セット
ソロモン

マスターミクロマンの戦車を持つ2体のミクロマン。通常はミクロマンと違い、金色の関節を持つ。サトルはアーサーの兄。ソロモンはすべてのミクロマンの魂れである真流だ。



豪華な基地

ドレーカーは敵軍を襲撃させて戦いを有利にし、基地の破壊でミクロマンが立ちアタカイセーを退治する。

ステルス
ジェット

敵軍の基地に侵入し、攻撃する。もちろんミクロマンが活躍する。



付属のミクロマンはパイロットとエンジン。ソーラーストリートに設置すれば戦場からとっていき。



パイロットエンジン

ミクロトレラー

ソーラーストリートに設置したミクロマンが乗り込む大型車両。トランスフォーマー・アクションマスターシリーズのオプティマスに付属したトレラーの完結品だ。

それぞれのベルトには名前が
付いている。アーサーは正
義、イサムは純真、ウォルト
は情熱、エジソンは知性、
オーディーンは勇気だ。

●シャイニング
プラスター



●シャイニング
オーディーン

●シャイニング
クロ

●シャイニング
マグナム

●シャイニングアーサー

●シャイニング
ウォルト

●シャイニング
イサム

●シャイニング
ソード

シャイニングテクター

各々が専用のベルトを装着す
ることで強化変身した、平成
ミクロマンの最終形態。専用の
シャイニングウェポンを携
えている。

バリエーション



●パーフェクトシャイニング
テクターゾロモン



●パーフェクトシャイニング
テクターセット



●パーフェクトシャイニング
テクターダーク

パーフェクト シャイニング テクター

すべてのシャイニングウェポン
は分離・合体することで1体の
ミクロマンに集約できる。フィ
ギュアそのものの武装に特化し
たレッドパワーズシリーズの集
大成ともいえる姿だ。

●シャイニングアーサー



それぞれのウェポンがテ
クターとして余すことな
く装備されている。

●バルサミックタンク

「動力変換スタビライザー」と「元素融合キャタピラ」により、あらゆる惑星で地球と同じように活動できる地球外活動ビークル。



●マイクロケットベース 移動モード

クレセントロケットを搭載した移動形態。この姿を基本として、各種形態に変形可能。



マイクロマン基地のDNAを受け継いだエレベーターギミック。

●クレセントロケット

ロケットは単体で基地。ロケット、ジェットと三形態に変形する。ジェット時は3体のマイクロマンが搭乗可能。



●マイクロケットベース 基地モード

基地アイテムとしては平成マイクロマンでも最大級のボリュームを誇る。その圧倒的な大きさは、マイクロマンと比較すると一目瞭然。

マイクロケットベース

地球外での作戦遂行のために使用される大型基地。トランスフォーマー・マイクロマスターより「ロケットベース」を流用したアイテムだ。シャイニングエジソンが付属。

メディアの中の マイクロマン

「マイクロマン」は、過去に様々なメディアミックスを展開しており、玩具展開との相乗効果によってコンテンツを盛り上げてきた。ここではそうした作品群の概要を紹介していく。

「変身サイボーグ1号」から始まるタカラS.F.ランドのキャラクターたちは、テレビ番組とのタイアップに依存せず、玩具主導で独自の世界観を広げていくことがひとつの大きな特徴であった。そんな中で、本格的に玩具と連動したメディア展開の端緒が、ここに紹介する「マイクロマン」である。

「マイクロマン」商品展開当時は複数の児童雑誌がその情報源を扱っていたが、とりわけ大きな流れを生んだのが、講談社の児童誌「テレビマガジン」連載の漫画である。同誌には1976年から響わたるの原作、森藤よしひろの作画による漫画版「マイクロマン」が連載され、高い人気を獲得した。同作は片貝あき少年と絆を結んだマイクロマンたちと、地球侵略を目論むアクロイヤーの戦いの模様を描かれた。同作の結末はS.F.アロマンあふれる脚本もさることながら、マイクロマンたちのデザイナーの再現度にあるといえる。各キャラクターたちは森藤よしひろの描像によって精緻に玩具のデザインを再現しながら描か

れており、今なお高い評価を得ている。

そして時を経て、99年に「マイクロマン マグネバワーズ」の展開がスタートすると同時に、スタジオぴえろ制作によるテレビアニメ「小さな巨人 ミクロマン」の放送が開始された。同作は「マイクロマン」と地球の子どもの友情的という、かつての漫画版「マイクロマン」のフォーエヴァーを踏襲しつつ、5人のマイクロマンとアクロイヤーたちの戦いを描いている。こちらは劇場版アニメも制作されるなど、高い人気を保ったまま一年間の放送を終えた。

またテレビアニメと並行して、同作のコミカライズも講談社「コミックボンボン」にて連載されていた松本久志・作。アニメ版が「マグネバワーズ」までの展開にとどまっていたのに対し、こちらは続編「レッドパワーズ」の展開もフォローする物語も発表されている。

ちなみに、アニメ版「小さな巨人」において、かつてマイクロマンたちとともに戦った地球人・片貝あきらが、プロフェッサーKという形で登場し、主人公たちを諭しながら助けている。両作の設定を検証していくと小さな睡眠はあるものの、彼が、あの。片貝あきらであることは明白であり、小さな巨人「マイクロマン」が漫画版を始めたとした旧シリーズに多大なリスペクトを払っていたことは確かだ。

ハイスターゲッドを扱った「マイクロマン2000X」シリーズも、ネット・パブリッシング刊行の玩具誌「Quanta」にてフォーストストーリーとコミックが連載されている。それまでの作品から世界観と設定を一新し、大人に向けたハードS.F.の雰囲気を持ったストーリーが人気を博した。

近年、これらの作品は様々な形式で復刻が行われている。森藤版「マイクロマン」はミリオン出版より「マイクロマン 完全版」として電子版がリニューアル発売中。また、アニメ「小さな巨人 ミクロマン」は動画配信サイト「dアニメストア」にて全話配信されている(2017年3月現在)。いずれもマイクロマンを大いに盛り上げた名作であり、マイクロマンファンは要チェックだ。



テレビアニメーション「小さな巨人 ミクロマン」

© 1999 TAKARA・ぴえろ・読売広告社

1999年より、テレビ東京系にて放送。制作はスタジオぴえろ。



コミック「マイクロマン」

1976年よりテレビマガジンにて連載。現在ミリオン出版より「マイクロマン 完全版」として発売中。

COOL GIRLシリーズ

クールガールシリーズは独自の世界観を基にしたオリジナルシリーズと既存キャラクターをクールガールの観点でモディファイしたキャラクタートリビュートシリーズの2ラインが平行展開されている。



●ガッチャマン G3 in CG (オルタナティブ版)

「科学忍者隊ガッチャマン」のヒロインに白鳥のジュンをクールガールフォーマットにモディファイが施されたアイテムだ。

●CG-12 [オペレーション ブルーライトニング] CODENAME:RUBY (オルタナティブ版)

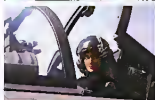
CG-12は素体・装備など全てリニューアルされた第一弾。CG-01のリメイク的アイテムとして開発されている。



COOL GIRL

2000年

「COOL GIRL」は「戦うヒロイン」をテーマにスタチュー（彫像並みの造型クオリティと自然なポーシング機構が両立した12インチアクションフィギュアだ。タカラが長年培ってきた女玩のドール技術と男玩の造型機構技術のノウハウが高度なレベルで融合した稀有なシリーズだ。



COOL GIRL の世界

地球規模の陰謀や凶悪犯罪に立ち向かう謎の秘密戦術機関「CARDINAL GARRISON」(そのルーツは中世の女性騎士団にまで遡るといふ)に所属する女性エージェントたち。装備品にマークされた「CG」のエンブレムから、いつしか「COOL GIRL」の異名で呼ばれるようになった――。



オリジナルシリーズ

COOL GIRLの基本ライン。本シリーズはデザインやキャラクター設定、バックストーリーなどの全てを高谷元基氏が手がけた。



CG-05
CODE NAME:
LIGHTNING

CG最高の狙撃手で、拳銃1丁で戦闘ヘリを撃としたという伝説を持つ。



CG-05
CODE NAME:
FLAME

警察軍MFP時代のFLAME。論理より行動を重んじる熱血漢。



CG-05
CODE NAME:
RAVEN

アメリカ東海岸を担当するチーム・レッド1のリーダー。情報分析の達人。



CG-05
CODE NAME:
ASH

マーシャル・アーツを操る元バウンティハンター。情に厚く柔もろい性格。



CG-05
CODE NAME:
ICE

前身は伝説のサイバー・バンデッド。感情を表に出さず、単独行動を好む。



CG-07
CODE NAME:
HARLEY

欧州・中東担当のチーム・グリーン4所属。あらゆる乗り物の扱いに長ける。



CG-EX-3
CODE NAME:
ASH

賞金稼ぎ時代のASH。この衣装はオランダタイプ版でリファインされている。



CG-EX-2
CODE NAME:
RAVEN

警察軍MFP時代のRAVEN。FLAME、LIGHTNINGと共にCG組織に入る。



CG-EX-1
CODE NAME:
ICE

CGの特務部隊ブラックユニットの決闘を兼用したバージョンのICE。



CG-06
CODE NAME:
ASKA

伝説の格闘術“バリン”の使い手。科学と忍術を融合させた戦闘術を操る。



CG-12
CODE NAME:
RUBY

アジア方面担当のチーム・グリーン2所属。休戦に倦れた元体操選手。



CG-11
CODE NAME:
RAY

復讐のため、サイボーグを操る犯罪組織と戦う元CGエージェント。



CG-10
CODE NAME:
FLAME

重武装特務部隊P.A.S.の隊長時代のFLAME。この後チーム・レッド1に所属する。



CG-09
CODE NAME:
ARTEMIS

CGの宇宙での活動を支援する。第3月面基地の指揮官。元パイロット。



CG-08
CODE NAME:
COFY

CG特務部隊に所属する空手と狙撃の達人。元はRAVENの部下だった。

CG13 V.I.S.強力迎撃部隊

“1980年代のヒーロー”をコンセプトの1つに据えた商品。2008年10月2日発売。『サイバーコップ』を担当した高谷氏のセンスが強く打ち出されたデザインラインとなっている。

●ヘッドギア

通信機能と各部システムの情報管理と制御機能を搭載した頭部プロテクター。付属のフェイスガード(右図)を装着することで、特撮ヒーロー的な雰囲気が醸し出される。



●ファイヤースラッガーII



主力兵器の低反動型連射破壊砲。肩アーマーのコネクターに接続。発射時に放出されるバックプラストのエネルギーはもちろん溶鉱炉一個分だ。



●Super-Detonator-Gun



●スラッシュアーム



●エナジーバックユニット



●ボルトクラッシャー



●CODE NAME:ERIS

V.I.S. 18代目隊長。負傷により身体をサイバネ化している為 B.I.T.システムスーツ装着時は相乗増幅反応で超人的な戦闘能力を発揮する。



●強力迎撃部隊(V.I.S.)

本部防衛、要人警護等の防衛戦に投入されるCG機関最強の部隊。N2財団が某国の特務機構用に開発した戦闘統合システム搭載スーツ(Battle Integration Trooper Suit)のプロトタイプシリーズをベースとした開発コード名：インシュタル(金星)の名を持つバトルスーツを装着する。



●Bloody Rose

XIXOXのエージェント。肉体に機械生命体を寄生させた強化人間。



●karn evil-9

XIXOXの暗黒騎士。試作途中で中断された未発売アイテム。

XIXOX

中世の頃より、世界征服を目論み、CG騎士団と対立してきた謎の組織。別名「邪悪な神の騎士団」。特殊ナノマシンXIXOXシードにより強化された超人犯罪者(暗黒エージェント)を従え、暗躍する。



ク ロ ス ボーグ X-BORG

クールガールの世界観を広げるために展開されたアンドロイドフィギュアシリーズ。素体には足首を改修したネオ変身サイボーグが使用されている。

X-BORGとはサイバネティクス技術の最高研究機関であるN2財団がかつて開発した【アンドロイドA型】をベースに設計された量産型アンドロイドシリーズの総称である。シリーズの最大の特徴は状況/目的に応じ容易にカスタマイズが可能な構造設計にある。両腕のコネクターにオプションユニットを装着することにより、様々な状況下での活動が可能となり世界各国で幅広い用途に使用されている。

GUARD OF CG

設定上は、CG本部が保有する高次元な擬似人格を備えた支援用アンドロイド。クールガールが任務執行不能となった場合、機密保持のために一帯を巻き込み自爆するという、物騒な機能を持つ。



新規造形の頭部は黒人がモチーフとなっており、殿ついで雰囲気を醸し出す。



合皮製のスーツにサングラスと、クールガールの世界観を踏襲したデザイン。

武雷丸、摩訶丸

シリーズはX01~03の全3種が発売。右図のX02武雷丸(左)と、X03摩訶丸(右)は「サイバー忍者」風デザイン。

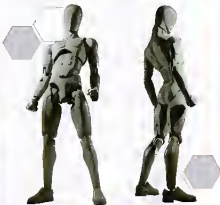


全型改修された足首(左)。ボールジョイントが追加されて接地性が向上している。

ジェネックスコア

ジェネックスコア 12インチ可動素体

シリーズの核となる<G.C.B>素体。フォルム・可動部の構造には服を着せた後の、シルエットや関節保持力を重視した設計思想が組み込まれている。



「クールガール」の素体コンセプトをベースに開発された12インチサイズの男性素体（G.C.B.）をコアとしたシリーズ。オリジナル展開はなく、キャラクター展開のためのリリースだった。

BATMAN BEGINS inGC

2005年の映画「バットマンビギンズ」に登場するバットマンをフィギュア化したアイテム。当時各社からリリースされたバットマンフィギュアの中でも群を抜いたクオリティだ。



劇中でも見られた、マスクやケープのない状態も再現可能。特徴をとらえた頭部の造形も秀逸だ。

バットラングをはじめとした各種オプションも用意されている。



スーツはエラストマー製。縦目ない美しいフォルムを再現していた。

ケルベロス・サーガ 都々目紅一/鳥目蒼一郎

首都警特機隊突入隊員 92式特殊強化装甲服

押井守原作『ケルベロス・サーガ』より、首都警特機隊が纏う“プロテクトギア”をフィギュア化。合皮製のスーツの上に精密な装甲パーツが装着されており、その外観は説得力抜群。

MG34

実在の汎用機関銃ゆえ、その再現に妥協はない。フィギュア用ミニチュアとは思えないほど精巧に作りこまれている。



●鳥目蒼一郎

●都々目紅一

都々目と鳥目のふたつのパッケージで発売されている(顔部以外のオプションの内容は同一)。「ジェネックスコア」には上記2名に加え、「小白丸忍一」を加えた全3種の特機隊員がラインナップされている。



キャラクターの造形をあまりどころなく再現した本作は、原作者・押井守監督のお墨付きである。



特機隊のプロテクトギアとは似ているようで、実のところ全く異なる造形を有する。



全身の装甲パーツが威圧感を演出。ボリュームミーな衣装だが、濃密な感もなく美しいフォルムにまとまっている。

バンツァーヒュクセ39

こちらも実在する対戦車ライフル。特機隊のMG34に負けず劣らず精巧な出来で、このサイズで装弾装填までこなしてしまおう。バックパックに背負った状態も再現可能。



ケルベロス・サーガ 甲斐哲郎 陸上自衛隊 61式特殊増加装甲服

同じく『ケルベロス・サーガ』より、特機隊仕様のプロテクトギアに続いてリリースされた陸上自衛隊仕様。特機隊のものに比べてより大型で、迫力ある姿を再現している。

2003年 マイクロマン

2003年

マイクロフォース

新世紀マイクロマンの第一弾。装備品をメッキパーツとし、コマンドーの顔をM101に似せるなど、その後のシリーズの礎を確立したアイテム。

●コマンドーマイクロマン

●スパイマイクロマン

●ガンナーマイクロマン

●ニンジャマイクロマン

左からコマンドー、ニンジャ、ガンナー、スパイ。

2003年にリリースされた「マイクロマン」。10cmのボディに限界まで可動関節を内蔵しており、アクション性では歴代最高のアイテムとなった。キャラクターを重視した商品展開が行われ、女性型マイクロマンなども豊富にリリースされたのが特徴。

●アクロスコール

左からスコール、クレイヴ、ホルテック、バイオム。

●アクロクレイヴ

●アクロバイオム

アクロイヤーX

アクロイヤーも新たなフォーマットで新生。旧アクロイヤーのほか、キングワルダーや宇宙人といったタカラSFトイの悪役をリスペクトしてデザインされている。

●アクロホルテック



量産型らしく無機質なデザインの頭部。全身にハードポイントを持つ。

ミクロレディは男性ミクロマンと同サイズ。武器を各所に装備可能。

ミクロンスターは、ミクロレディよりも頭ひとつ小さく、頭身も短い。



ミクロレディ/ミクロンスター

シリーズでも珍しい女性型ミクロマン。旧作のレディコマンド以上に女性的なフォルムが特徴。特にシスターはシリーズ初の少女型ミクロマンだ。



肩、腰、腹部、股関節の4ヵ所に磁石が内蔵されており、広い可動範囲を誇る。

マグネフォース

全身に球状磁石を使用した新世紀のタイタン。ミクロマンとアクトロイヤー双方存在し、ミクロマン側はタイムニックを意欲してデザインされている。

BEAST SAGA

ビーストサガ

ビーストサーガ
2012年

「バトルビースト（ビーストフォーマー）」のリメイク企画として位置づけられるが、遊びとしてのジャンルは時代にふさわしいバトルヒーローものとして展開された。陸海空の種族別に設定されたビースト戦士フィギュアはオリジナルと比較して非常にリアルで精密な造形と細かな彩色が施され30年間の技術的進化を感じる事ができる。かつてのタカラSFマインを思い起こさせる、ミニフィギュアユアとしたビークル・基地などのワールドアイテムも並行展開した大規模なシリーズだ。

ビーストファイトコレクション

身長約6cmのビースト戦士フィギュア。胸に内蔵されたセンサーからキューブを発射してダイスバトルを行う。武器・盾・バトルダイス・専用カード付き。



ライオーガ

「鉄拳獅猛王」の異名を持つグロリア王国の国王。「王は行動力あるのみ」を信条とする豪放磊落な性格で、周囲を振り回すこともしばしば。

ビースト種：ライオン
好きなもの：編織
嫌いなもの：腐ったモノ
対戦成績：79勝3敗1分け



陸

LAND TRIBE

ライオンやシカ、キリンといった陸上哺乳類のビーストで構成された種族。長い歴史を持つ軍事国家。グロリア王国を中心とまわっている。



ジードム

高速機動軍の機動戦兵。尊敬する者以外にはタメ口をきく生意気な性格。メカオタクで、自分のコレクションを展示する博物館を作るのが夢。

ビースト種：ハムスター
好きなもの：ゲーム全般
嫌いなもの：軍隊体操
対戦成績：3勝5敗2分け



ビッグセロウ

参謀長を務めるライオーガの幼馴染。若い頃は不良だったが、参謀になってからは優れた戦略家として各軍から厚い信頼を寄せられている。

ビースト種：シカ
好きなもの：ツーンリング
嫌いなもの：高所（高所恐怖症）
対戦成績：43勝4敗5分け



ロングジラフ

特務偵察軍の隊長。名門軍団「ナイトオブ・サバナ」出身のお坊ちゃま。普段は気が強いが、首を強打するとスイッチが入り鬼神と化する。

ビースト種：キリン
好きなもの：マッサージ
嫌いなもの：取捨選択
対戦成績：46勝4敗4分け



エレドラム

輸送施設軍の隊長。グロリアーのパワーを誇る巨漢。口数の少なく、ウソが下手なためライオーガからの信頼も厚い。

ビースト種：象
好きなもの：お香
嫌いなもの：エコノミークラス
対戦成績：110勝14敗13分け



ライナス

重装甲攻撃の隊長。何事にも挫けない屈強な戦士。質実剛健な性格で各軍の隊長から一目置かれており、しばしば幹部のまとめ役を果たす。

ビースト種：サイ

好きなもの：角唐辛

嫌いなもの：奇襲攻撃

対戦成績：104勝6敗21分け



ギャリソンG

重装甲攻撃軍の強襲攻撃兵。大雑把で細かい事が苦手。血の気の多さゆえに失敗すること多いが、部下からは「兄貴」と呼ばれている。

ビースト種：ゴリラ

好きなもの：ドラム演奏

嫌いなもの：健康診断

対戦成績：64勝7敗3分け



レパーミント

国王を守るロイヤルガード。元々はナース志望だったが、敵身的な態度や生真面目さ、剣術の腕を買われて護衛官に推薦された。

ビースト種：黒ヒョウ

好きなもの：アイスクリーム

嫌いなもの：激辛料理

対戦成績：12勝4敗5分け



ウルフェン

特定の軍に属さないロンリーガンマン。気が向けば報酬に関わらず仕事を請け負う孤高の傭兵。ライオガとは過去に因縁がある。

ビースト種：オオカミ

好きなもの：ホットミルク

嫌いなもの：行列

対戦成績：92勝1敗1分け



ジャンジャン

拳法師範代を務める東方軍の副官だが、怠け者。フットワークは軽く「拳法の達人」と呼ばれているが、それが事実かどうかは定かでない。

ビースト種：パンダ

好きなもの：笹団子

嫌いなもの：重労働

対戦成績：33勝12敗5分け



ゴールドー

東方軍の司令官。粗野な野心家ですべてにおいて荒っぽい性格だが、不思議と周囲を惹きつけるカリスマ性を持つ。剣の腕はクロリア軍最強。

ビースト種：トラ

好きなもの：子供

嫌いなもの：バズル

対戦成績：86勝2敗2分け



パニキス

特務諜報軍のハイテク偵察兵。隊長のロングジョブを軽視している。頭の回転が早いキレ者で情報収集に長けているが、秘密主義な一面を持つ。

ビースト種：ウサギ

好きなもの：チェブレイク

嫌いなもの：酒

対戦成績：3勝0敗2分け



シアンピ

東方軍の舞踏戦闘兵。踊るように戦うナルシスト。「美しさ」を求めて生きているが、「古タイヤ」「美しい」を許すと、美意識の基準は歪。

ビースト種：ネコ(アビシニアン)

好きなもの：美しいモノ

嫌いなもの：黒いモノ、水浴び

対戦成績：39勝5敗3分け



オーガ

ライオガの息子で、クロリア王国の旁族王子。「王の息子」としか見えない周囲への反感を持つが、父親譲りの正義感もしっかり持っている。

ビースト種：ライオン

好きなもの：冒険

嫌いなもの：受検勉強

対戦成績：2勝1敗



カンニガル

輸送施設軍の特務輸送兵。短気で誤りに乗りやすく、ケラレミスが多い一方、特許フッキーパンチのような成果を挙げずき洗みの激しい戦士。

ビースト種：カンガルー

好きなもの：ボクシング

嫌いなもの：後片付け

対戦成績：24勝25敗1分け



アルジャイロ

輸送施設軍の超装甲突撃兵。頑丈な肉体を持つ太マッチョだが、女性にモテたい一心でトレーニングするナンパな性格。

ビースト種：アルマジロ
好きなもの：奇石収集
嫌いなもの：スミリング
対戦成績：43勝21敗2分け



バッファム

輸送施設軍の轟力戦闘兵。農業で鍛えた足腰で長期戦を得意とする。普段は穏やかだが、一度火がつくと猛烈な勢いで敵陣に突進していく。

ビースト種：水牛
好きなもの：農作業
嫌いなもの：ダンス
対戦成績：51勝19敗5分け



ワンダーリバー

高速機動軍に派遣された軍医。医療全般に精通するスーパードクターで、多少の寛容治はあるが敵身的に働く医師の姿。

ビースト種：ゴールデンレトリバー
好きなもの：ゲーミング
嫌いなもの：注射される事
対戦成績：351勝18敗



モーガン

東方軍の密偵。地声が大きく派手な威いを好むため、密偵には不向きな性格だが、忍術の腕と情報を知覚する能力は確かな。

ビースト種：モモンガ
好きなもの：昼寝
嫌いなもの：日光浴
対戦成績：28勝6敗12分け



キラークシャーク

デスハート団総督を務める大海賊王。シャーク3兄弟の長男で、欲しいものを手に入れるための、圧倒的な力を振るう残忍で無慈悲な性格。

ビースト種：ホオジロザメ
好きなもの：破壊
嫌いなもの：伝統
対戦成績：97勝無敗



魚類や水棲爬虫類など、水中に生息する生物で構成された種族。かのグループに分かれており、が多いシャーク3兄弟に続き、大海賊団が主権を握っている。

ピラゾン

デスハート団の一般戦闘員。乱暴で下品な性格から「最も海賊らしい海賊」と評される。常に軍団を行動し、敵の勝利に長けている。

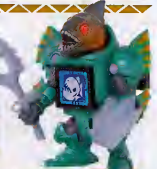
ビースト種：ヒラニア
好きなもの：読書
嫌いなもの：学校の先生
対戦成績：41勝95敗78分け



シーレンス

デスハート団の参謀参謀。負ける可能性があれば戦わない頭脳派。「失われた大陸」が汗だくストレーの海の出身らしいが、詳細は知らない。

ビースト種：シーラカンス
好きなもの：ドロサヘキサエン座
嫌いなもの：落とす穴
対戦成績：46勝2敗



ドルファン

南海公国の政務官候士。己の非力だがスピードと作戦でカバーする。ドンホエール大公の政策の遅れをフォローすべく、政務官を兼任する。

ビースト種：イルカ
好きなもの：競泳
嫌いなもの：無秩序
対戦成績：37勝3敗14分け



ビルソード

デスハート団の謀殺戦闘員。元は海を愛する船乗りだが、今は海賊に身をよつている。剣に備えた態度ながら実力に優れたキレ者。

ビースト種：ガジキ
好きなもの：ビリヤード
嫌いなもの：過信
対戦成績：53勝4敗5分け



ターロック

龍宮王国の戦艦長。冷静な判断力を持つ海の男で、龍宮王国を守っている。見た目以上に年齢を重ねており、ライオウの祖父と親友だった。

ビースト種: カメ
好きなもの: ベッコウ丸
嫌いなもの: 海賊
対戦成績: 283勝193敗128分け



オルリッチ

南海公国の軍頭戦士。パワー対決では押し負けたことのない怪力戦士。頼りになる兄貴肌だが、戦艦を離れると腕の抜けた一匹を見せる。

ビースト種: シャチ
好きなもの: 生肉
嫌いなもの: クリーム
対戦成績: 83勝9敗2分け



マンタレイ

デスハート団の高速戦闘員。海賊船の中でも1,2を争う速さを持つ、無口な戦闘員。手に入れたお宝はどこかの施設に送っているらしい。

ビースト種: エイ
好きなもの: オルゴール
嫌いなもの: 会話
対戦成績: 72勝7敗3分け



アルダイル

騎板堂殿の暴君城主。相手の弱点を見つけ、付け入る術は天才的。立派だった父親の威光により城主でいるが、人望は皆無に等しい。

ビースト種: ワニ
好きなもの: 酒
嫌いなもの: 指圖
対戦成績: 57勝39敗44分け



ドンホエール

南海公国の大公。争いを好まない平和主義者で、しばしば勝病者と思われているが、実は海を渡るほどのパワーの持ち主。

ビースト種: クジラ
好きなもの: ゆるき湯
嫌いなもの: トラブル全般
対戦成績: 不明



セイラス

騎板堂殿に雇われた傭兵。報酬分はきっちりと働き、軍団行動から単独行動までこなす重要な戦力。水中では俊敏な動きで敵を追い詰める。

ビースト種: セウチ
好きなもの: 水平線に沈む夕陽
嫌いなもの: ケチな依頼人
対戦成績: 165勝24敗3分け



空

SKY TRIBE

鳥類のビーストで構成された種族。各国の争いに対して中立な立場を取る平和的な部族で、信じて生きている「神官団」と、領土と神官を守る「戦士団」からなるアンタラ帝国を形成する。



グエール

騎板堂殿の両用使用人。水陸どちらでも力を発揮する。怠け者で仕事をサボるための努力は惜みず、結果的に働いているように見られる。

ビースト種: カエル
好きなもの: 休日
嫌いなもの: 仕事
対戦成績: 29勝28敗48分け



バメット

風の戦士団の副戦派先鋒。物事をきちんと整理する生真面目さで団長を補佐する。戦闘では切り込み隊長として真っ先に敵陣へ突っ込む。

ビースト種: ツバメ
好きなもの: 初夏の風
嫌いなもの: 豪雨
対戦成績: 46勝39敗



キャプテンイーグル

風の戦士団の団長。凛とした態度で戦士団を率いる、誰もが認める実力を持ったリーダー。争いのない世界を目指して努力する理想主義者。

ビースト種: ワシ
好きなもの: 雨上がりの虹
嫌いなもの: ため息
対戦成績: 81勝5敗4分け



ファルカン

風の戦士団の俊速戦士。せっかちで突進猛進、考える前に動く行動派。短距離の飛行速度と瞬時に反応する機動力は戦士団随一。

ビースト種：ハヤブサ
好きなもの：曲芸飛行
嫌いなもの：ドライアイ
対戦成績：67勝5敗3分け



モリーク

風の戦士団の超音波戦士。その声に合わせて性格を自然に変えられる多重人格者。「タロリア王国内務大臣補佐官」の肩書きも持つ。

ビースト種：コモロイ
好きなもの：天秤ばかり
嫌いなもの：熟睡
対戦成績：不明



オウルマイティ

風の戦士団の参謀博士。若くして博士号を取得した頭脳を特官団に認められ、参謀に推薦された。研究熱心で物事の探求に余念がない。

ビースト種：フクロウ
好きなもの：ソランティー
嫌いなもの：無能
対戦成績：17勝1敗



ブンドット

風の戦士団の和平戦士。争いを好まず話し合いでの解決に尽力するが、実際よりもオーバーな偉業をするため、時に戦場を混乱させる。

ビースト種：ハト
好きなもの：下校のチャイム
嫌いなもの：爆発の煙
対戦成績：75分け



受け継がれる意匠

ホワイトレオ



ライオーガ

ビッグセロウ



ゴルダー



「ビーストサーガ」は、かつての「ビーストフォーマー」の意匠を継承した、いわば精神的な続編だ。設定上の繋がりがこそないものの、名前やモチーフの共通するキャラクターがいることから、それがうかがえる。

レインボーサム

風の戦士団の行動隊長。快速でサービス精神が旺盛。普段は誰と空を撃ぐ際の機長を務めるが、戦時には飛行艇を変形させ戦艦に乗り込む。

ビースト種：オウム
好きなもの：ソリのいい曲
嫌いなもの：沈黙
対戦成績：32勝28敗2分け



ダッカ

風の戦士団の放浪戦士。冒険家としての能力を活かして情報収集に努める情報屋。がらっぱちな口調とは裏腹に雄断一面を持つ合わせ。

ビースト種：カモ
好きなもの：写真撮影
嫌いなもの：出不精
対戦成績：22勝1敗6分け



ジェネラルホーク

風の戦士団の元將軍。一切のパーソナリティが公開されていない謎の多いビースト。

ビースト種：タカ
好きなもの：不明
嫌いなもの：不明
対戦成績：一切不明



ジップロットマシン シリーズ

ビーストたちが乗り込むマシン。ゼンマイ仕掛けのギミックにより、手のひらサイズのキューブ状態からマシン状態に自動的に変形する。各マシンに3体のミニフィギュアが付属し、搭乗させて遊ぶことができる。

ジップビルダー

ブルドーザーにグロウが備わった複合型機。エレドラム、ジューダムのほか、ミニフィギュアのみ立体化されたランドモグールが付属する。



ジップランダー

バルカンやミサイルを備えた装甲車。ライオンガ、レバードミントのほか、ミニフィギュアのみ立体化されたマインドリールが付属する。



ジップダイバー

4つの推進器を持つ潜水艦。キラシャーク、ビルソッド、ビラソンの3体が付属。このセットのみ限定キャラが存在しない。



ジップスカイダー

垂直離着陸が可能な超空飛行機。ロングスラフ、バネキガのほかにミニフィギュアのみ立体化されたデリシャスホッグが付属する。



ジップロットベース シリーズ

ビーストたちの活動拠点となる基地。マシン同様にキューブから基地状態に自動変形するが、ゼンマイ仕掛けではない。各基地に小型マシンが配備されており、カタパルトから射出できる。こちら3体のミニフィギュアが付属する。

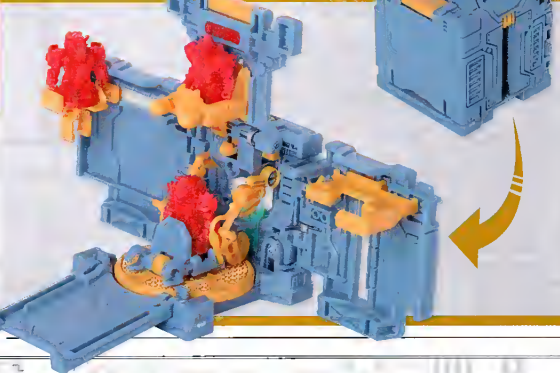
ジップコマンドベース

ビーストたちの作戦指令基地。ジップゼロウ、オーガのほか、ミニフィギュアのみ立体化されたビバップが付属する。



ジップリペアベース

クレーンや作業アームを備えた工場型の基地。ギャリソンG、ウルティン、ライガスの3体が付属する。





ライオガ
(パワーアップ)



ゴールダー
(パワーアップ)



未発表原型コレクション

ビーストサーガには、諸般の事情で製品化に至らなかったアイテムが存在する。ここでは、そういった世に出ることのなかったアイテムの試作品を紹介する。



マンドリル



シマウマ



チーター



キツネ



ハイエナ



クマ



モグラ



レッサーパンダ



コアラ



ブタ



ビーバー



ペンギン



イグアナ



ノコギリザメ



シュモクザメ



サケ



タツノオトシゴ



トビウオ



タコ



カニ

本商品化 ジップロットマシン

第5のジップロットマシンとして試作されたホバークラフト。キューブから展開したとは思えない、見事なフォルムだ。



ダイアクロン
(2016)

2016年

STORY◀◀◀

地球に埋蔵された超エネルギー物質「アーク」を狙う邪悪なワルター星人と、それに立ち向かう地球防衛隊「ディアクロン」の戦いはワルター星人と共に終結し一時的な平和がもたられた。だがその数十年後、再び人類の前途に憂を賜ったワルター軍団の道徳から新たな物語が始まる。人類の存亡をかけた、ディアクロン隊は宇宙規模の防衛任務「ネオアタックシステム」を起動。様々な新メカニズムを駆使した新たな戦いの火蓋が切って落とされた！

ダイアバトルスV2



●バトルス01

●バトルス02

●バトルス03

バトルス01～03の3機のメカが合体する戦闘マシン。『ダイアクロン』のダイアバトルスの後継機に当たる。2機&3機による複数の合体モードを備え、破格のプレイバリューを誇る。

ダイアクロン隊員

身長約36cmのボディの黒色に、頭、腕、脚は白色に塗装可能。関節機構を備え、足裏には自立用の磁石も内蔵した脚元の細小アクションフィギュアだ。



ロードヴァイバー

タイプAコンは、4門の対空ミサイルを備え、オンロードもオフロードも走れる。



●ボレットファイター

バトルス02とバトルス03のボレットファイター(バトルス02、03の操縦席ブロック)がドッキングした攻撃支援用戦闘機。ダイアバトルスの戦いを支援する。背部にはロードヴァイパーを格納するギミックを備えている。



2機合体モード

メックモード・ホッパー

バトルス01、03が合体する走行形態。その身軽さを利して、超高速での走行・旋回で、アクロバチックに戦うモードとされる。



メックモード・グライド

こちらはバトルス02、03が合体。バトルス02のヒロイックな形状を前面に打ち出した形態である。偵察などに活用される。



ヘビーマシンモード・フォートレス

グライドの手足と主翼を畳み、バトルス03の機首ブロックを足したモード。高い攻撃力・防衛力を兼ね備える移動要塞形態。



3機合体モード

スクランブルモード

ダイアバトルスに合体後、各部を収納・展開させてできる形態。設定上は、作戦地点への移動や敵機追撃など、短距離の高速移動に用いられるモード。



マニュアルモード

造形部に曲がる関節と、両腕のガタリングガンの展開で、大きく印象を変える形態。設定上は、戦闘AIをオフにして手動操縦で戦うためのモード。



バトルス・トライザー

ダイアバトルス合体時には分離するボレットファイター(バトルス02、03の操縦席ブロック)も合体した集合体形態。長距離超高速飛行に用いられる。



ダイアバトルスV2 プロトタイプ(月面基地ver)

ネットショップ「タカラトミーモール」で限定発売された、仕様変更版。ダイアクロン月面基地で建造されていた実験機で、現行機よりも高い出力を誇る。



機体はグレーを基調としたカラーに変更。ダイアクロン隊員も、黄色とメタリックグレーを基調としたカラーリングのものが付属。



ダイアバトルスV2 宇宙機動タイプ

ダイアバトルスV2の特化型バリエーション機体のひとつで、宇宙戦闘用モデルだ。全身のカラーリングが宇宙仕様で改められたほか、腹部と背部(コスモバトルス02)と頭部(バトルス01)が新規造形されている。



●ランチャー

腕部ユニットの交換システム。通常の腕部ユニットをバージした後、砲撃武器「ファイヤースラッガー」内に収納された別の腕部ユニットを展開させ、近接格闘モード(下段)に変形。

決戦モード



03ボレット機にはコネクターを介してブースターやアームユニット、レイドチェンバーを装着できる。

●ボレットファイター

コスモバトルス02とバトルス03の操縦ブロック(ボレットモジュール)の合体形態。また02ボレットモジュールは、専用ジョイントで他のユニットを装着可能。

ダイアクロン隊員



専用白・黒のカラーリングのダイアクロン隊員が付属。攻撃支援バイク、ロードヴァイパーは青色のカラーリングに。

●バトルス01



●コスモバトルス02



新規造形のコスモバトルス02は、砲撃ユニットと、機動ブースターを備える。ちなみにバトルス01の頭部ユニットも、パイザータイプの新規造形となっている。

●バトルス03



2機合体モード

●ヘビーマシンモード・フォートレス

コスモバトルス02とバトルス03の合体形態。高い攻撃力と防御力を兼ね備えた、宇宙の移動要塞。



●メックモード・グライダー

フォートレスが変形した形態で、格闘と空間機動攻撃を得意とする。標準底部ユニットを取り外し、機体内の胸部ユニットを展開させたバリエーションも。

3機合体モード

●マニュアルモード

戦闘AIをオフにして、手動操縦で操作するモード。腕部は任時アーム「スマッシュクロー」が展開し、よりメカニカルな雰囲気。



●コスモトライザー

全ユニットが合体した形態で、惑星間超光速宇宙航行に使用される。



●ダイアバトルスV2との合体



決戦モード

コスモバトルス02のカウリングを、ダイアバトルスV2に寄せたバージョン。赤と白のカウリングのダイアクロン隊員2体も付属。ネットショップ「タカラトミーモール」で限定発売された。



コスモバトルスV2

●パワードスーツ
Aタイプ
機動モード



パワードスーツ

ダイアクロン隊員が登場する小型の戦闘強化アーマー。手のひらサイズの小さい玩具ながら、その精巧さとプレイバリューで多くのファンを虜にしている。現在までにA、B、C、Dの4タイプが発表されているほか、カラーバリエーション(海兵隊仕様)も存在する。



●メックモード

ハッチを開き、腰パーツをスライドさせた「メックモード」。腕部を後方に畳んだ「搭乗モード」。他のマシンと合体するための「合体モード」に変形可能。



●合体モード



●搭乗モード

バリエーション



●パワードスーツ Aタイプ

赤のカラーリングを基調としたタイプ。武装はBタイプと同型のものが付属。機動速度を重視した攻撃特化型のスーツ。



●パワードスーツ Bタイプ

青のカラーリングを基調とし、設定上は防御に特化したスーツ。Aタイプとは頭部の形状と胸部アーマーが異なる。



●パワードスーツ Cタイプ

工作特化型で、両腕に万能工機デバイス「スクラッチャー」を装備する。顔部は透明キャノピーを採用。



●パワードスーツ Dタイプ

演習や、レスキュー部隊で用いられる汎用型。ボディの形状は、汎用機ならではのシンプルなものに。

●レイドチェンバー

「パワードシステムセット」の玩具に付属するコンテナ。「搭乗モード」のパワードスーツ1体と、武装パーツ一式を収納できる他、付属のパーツでチェンバー同士を連結できる。



チェンバー表面のジョイントを用い、ダイアバルスV2の各所に接続することが可能。遊びの幅を広げてくれる。



パワードスーツ 宇宙海兵隊Ver.



Aタイプ

ミリタリックな配色が
施された「宇宙海兵
隊」仕様。どちらもweb
限定商品だった。

Bタイプ

同じくBタイプ。
カラーリングの
違いによってハー
ドな雰囲気は一
変している。



パワードスーツ (合体モード)



ダイアバトルスV2との連動

パワードスーツの「合体モード」はその名の通り、ダイアバ
トルスV2を始めとした各メカニックとの合体に対応した形態。



パワードスーツを中心としたシ
オラマ。個々の完成度も折り紙
付きだが、複数を入れることで
更なる楽しみが生まれる。

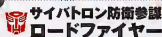
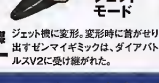
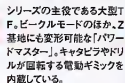
トランスフォーマー

初代「ダイアクロン」と「ダイアクロン(2016)」をつなぐミッシング・リンクは「トランスフォーマーZ(1990)」! ダイアクロンの魅力を再構成した傑作TF「パワードマスター」とは。

**マイク
トビネコ-マ-**



それぞれダイアトラス、ソニックボンバー、ロードファイヤーに付属する小型TF。



タンクに変形。以上3体のバ
ワードマスターは巨大戦艦
「ビッグワード(I)」に合体す
ることが可能。



ロボットモード

「ダイアクロン」の魂を継ぐ異色のトランスフォーマー

3 段変形で大変でしたね。
(タカラトミ・高谷)

メイキング・オブ・ タカラSFランド

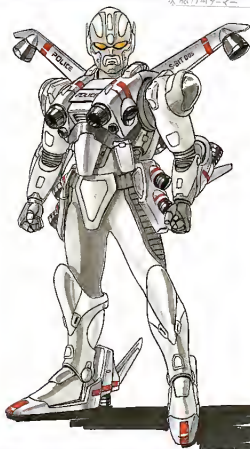
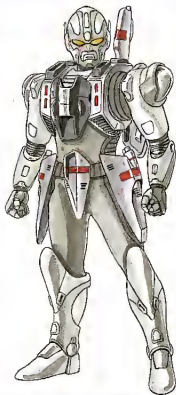
ここからは開発資料や関係者の証言をもとに、「タカラSFランド」の舞台裏を探っていく。いずれもタカラSFの文脈を読み解くための貴重な資料である。

「変身サイボーグ1号」のアップデート版とも言える「サイバーコップ」。製品化こそ実現しなかったが、より「変身サイボーグ1号」に近い着せ替えギミックも様々な案が検討されていた。

「変身サイボーグ1号」のアップデート版とも言える「サイバーコップ」。製品化こそ実現しなかったが、より「変身サイボーグ1号」に近い着せ替えギミックも様々な案が検討されていた。

飛行用アーマー

通常のアーマーに、さらに装甲を重ね着することでパワーアップするというアイデア。こちらは全身にジェットノズルを備えた飛行アーマーで、胴体だけでなく、腕や腰、足首といった細かい部位まで装備が追加されている。

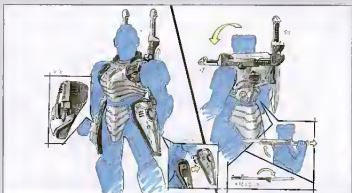


可変アーマー

各部の装甲が変形・合体することでサポートメカになる機構を持つ可変アーマー。武装が合体し、独立したメカになるというアイデアはルシファービートのギガマックスを彷彿とさせる。

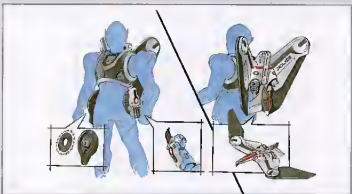
強化アーマー“KNIGHT”

実質のターゲットは低年齢であることからわかりやすいモチーフと機能を持たせたパワーアップ用ビッドアーマー案。キャラ専用アーマーでは無く作戦毎にアーマーを選択し装着するという構想。
“KNIGHT”装備は、背中の剣と槍、腰アーマーには盾と斧を格納している。



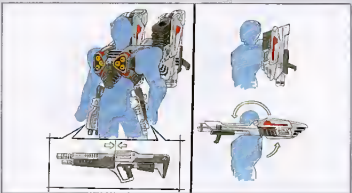
強化アーマー“NINJA”

“NINJA”アーマーは見ての通りの隠密装備。腰アーマーには鉤爪と手裏剣を装備、バックパックは飛行用ブースターだが 状況に応じて偵察用サポートメカとして独立機動する。

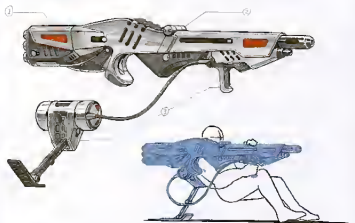


強化アーマー“RANBO”

“RANBO”（ランボー）の名の通り、重武装型ヘビーアーマー。背中にはダブルキャノン装備、腰アーマーには分割したライフルユニットを格納。実現していればシリーズ最大の武装形態となっていたはず。

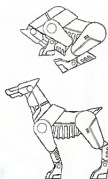


①②③④ 合体武器 ⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺



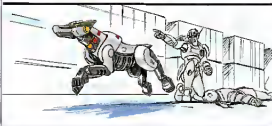
合体武器

3個のブラックチェーンバースの小型武器が合体して巨大な武器となるというアイデア。発射態勢が特徴的な大型レーザーカノンのスケッチ。



犬型メカ

ブラックチェーンバーレに収納
～展開する警察犬モチーフの
サポートメカ。変身サイボー
グのサイボーグジャガー、ミ
クロマンのドーベルマシンに
通ずる、タカラSFランド伝
統の獣型マシンだ。



スカウトファルコン

ブラックチェーンバーSに収納
～展開する鳥型偵察ドローン
機。情報分析型のサターン
ビットの強化案。



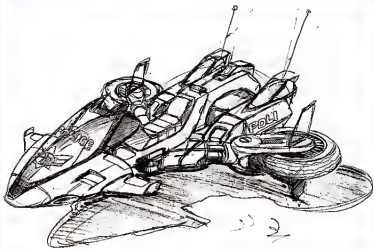
CONCEPT ART

機甲警察 メタルジャック

番組後半の主役メカである「ハイ
パーレッドジャックアーマー」よ
り、レッドセプターの初期デザ
インを紹介。「アーマードポリ
スシリーズ」の集大成ともいえる同
アイテムのルーツを探る。

レッドセプター

初期検討案。レッドセプターは「フィギュアがカッ
コ良く乗れるサイズ・バランスのビークルであるこ
と・走行モード/飛行モードがあること」という前
提から開発をスタートしている。画像は車輪の収
納展開が複雑な機構になるためボツとなった案。



マイクロマン 1999 (マイクロマン マグネパワーズ原案)

「マイクロマン マグネパワーズ」の原案となった高谷氏作成の企画書の展開案スケッチ。実際の玩具にそのまま採用されたアイディアも多く、興味深い。



マイクロマンチーム

5人のマイクロマンを主役とする案は企画当初からあったようだ。鳥や昆虫をモチーフとしている点は、「ダンガンV」からのインスパイアを感じさせる。これらの意匠は、マグネパワーズのデザインに継承された。



ロボットマン

左図左後のデザイン再考版。ロボットマンはマイクロマンチームの一員というポジションで、巨大ながらも人格を有するキャラクターとして設定されていた。

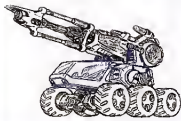
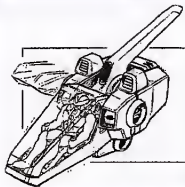


マイクロマン・パワード

マグネマシンをコアに、マイクロマンとロボットマンが合体したパワーアップモード。

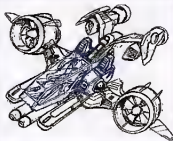
マグネマシン

マイクロマンが搭乗するコアビークル。マグネモ仕様でこのマシンを核としてチェンジャー族等と合体し、ロボ方向とマシン方向の2方向に拡張可能。「マグネイターズ」の可変ボディの構想を発展させたもの。ロボットマンとの合体も可能で彼のヘッドアーマーが内蔵されている。実現していれば、その拡張性の高さは目を見張るものがあっただろう。



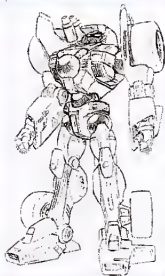
カノンマシン

マグネマシンをコアに、武装パーツと走行パーツをジョイントさせた形態。



ジャイロマシン

マグネマシンをコアに、飛行パーツをジョイントさせた形態。

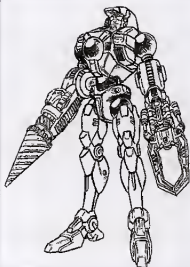
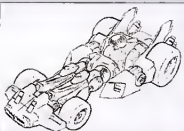


アームチェンジャー

武器系チェンジャー族。ロボットマンのオプション武器パーツを預かる。武器セットにキャラクター付けをしたアイテム。

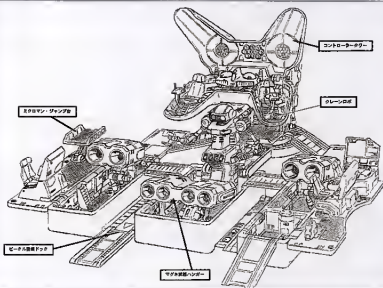
マシンチェンジャー

マシン系チェンジャー族。車輪や翼等で構成され主にマグネマシンのオプションユニットとなる。チェンジトルーパーズのルーツ。



マイクロステーション

ゲーム機に偽装したマイクロマンの基地。この時点で、当時流行していたゲーム機に似せたデザインにすることが決まっていたようだ。中央のクレーンロボは、旧マイクロマンのタワー基地をモチーフにしたと思われる。



試作&原型

タカラトミー本社倉庫から、マグネパワーズの試作モデルと頭部原型が発見された。これらの試作品は今まで世に出ることなく眠っていたもので、本書にて初めてファンの目に留まることになる。

マイクロマン マグネパワーズ 試作モデル

やまの工芸製作の「マグネパワーズ」試作モデル。前ページにてデザイン画を掲載した、マイクロマンチームのリーダーを立体化している(なお、右足はパーツが失われていたため、より製品版に近い別の試作品のパーツで代用している)。



「マイクロマンアーサー」 頭部原型(3倍寸)

製品の3倍サイズで作られたやまの工芸製作のアーサー頭部原型。製品では確認できない細かな造形が見てとれる。



COOL GIRL

現在に至るタカラトミーのハイターゲット向けシリーズの嚆矢となった「COOL GIRL」。近年もリブートが噂される人気ラインの、コンセプトを体現した試作モデルを紹介する。

検討用試作モデル

これは企画実現に向け、高谷氏がプレゼン用に製作した試作モデルだ。害体を構成する様々な設計要素は、すでにこの時点で組み込まれている。

CG13の試作製作用
素材の抜粋

手書きスケッチやCGモデリング等を駆使して詳細の仕様が説明されている。

ブーツ構造

自立を可能にする独特のブーツ構造も既に搭載。



デザイン画

イベントコンパニオン衣装の指示書も兼ねたデザイン画。通常、ドレスの種別試作の仕様書がデザイン画となるため、このようなスケッチを描く事は稀である。

“COOL GIRL REBOOT”
コンセプトスーツ

2015年に公開されたコンセプトモデル。ボディは新開発のVer2.5、ヘッド彩色は新しい生産技法という構想。



ビーストサーガ

当初は海外向けに企画されていたという「ビーストサーガ」。国内男児向けの「バトルホビー」としてまとまった製品版とは大きく印象の異なる、デザイン画の数々が目を引く。



ビーストワールドプレイセット

大型キューブが展開して広がるプレイセット。火山を中心に陸海空のジオラマワールド。海外向けならではのアイデアだ。

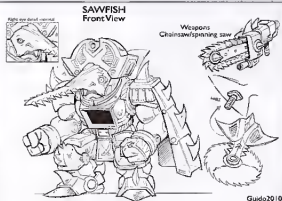


バトル チャージャー

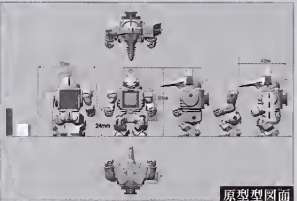
ビーストファイトコレクションサイズのビークル。胸部のキューブ発射機構と連動しギミック入り的大キューブの発射が出来る。

NG版 ジップスカイダー

ジップスカイダーの機構試作。回転しながらの変形は、T/F-Zソニックボンバー検討時に考案されていたギミックだ。



Guido2010

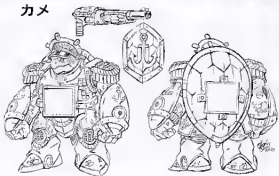


原型型図面

タツノオトシゴ



カメ



キャラクターデザインと原用3Dモデル図面

コミックアーティスト、グイド・グイディの手による海獣族のデザイン案スケッチの一部。ビーストの原型試作はスケッチを基にラフな3Dモデル(右上)を作り細かな寸法指定をした後に実製作に入るとい、大変手間のかかる手順で進行する物が多かった。

奥出信行インタビュー

S F ラ ン ド 審 問 記

タカラの事業部長として、S Fランドシリーズの成長と発展を支えた奥出氏。S F玩具の華やかなりし時代の思い出と、事業部長時代の奮闘を語っていただいた。



奥出信行

おくでのぶゆき

略 歴

1944年、石川県出身。1966年、株式会社タカラに入社。数々のS F玩具を手がける。事業部長、常務取締役、顧問・マーケティング本部長、副社長を歴任した後、株式会社アトラスの社長を経て、2005年にはタカラの第5代社長に就任。トミーとの合併後は株式会社ユージン(現タカラトミーアーツ)社長、角川プロダクション社長などを歴任した。

「変身サイボーグ1号」 開発の裏で

私がタカラで事業課長になったのは、73年のことだ。「変身サイボーグ1号」の成功を受けて、新しく男児玩具の事業課が立ち上がりまして、私がその課長として、開発から生産までをまとめていくことになったんですね。

「変身サイボーグ1号」には思い出がたくさんありますよ。「変身セット」は既存のキャラクターに変身するアイテムでしたから、その版権の獲得がとにかく大変でした。方々を飛び回って商品化の交渉をして……「変身サイボーグ」というと、まず最初に思い出すのはこのことです(笑)。

また、「サイボーグ」には、ごく限られた会社でしか作っていない特殊な材料を使っていたんですが、当時はオイルショックの影響で、それを確保するのが大変だね。自動車をはじめ生活必需品に多く使われていた材料だったもので、おもちゃ屋への卸しは後回しにされがちだったんです。だから、流通や小売よりも先に、まず最初にその材料屋に行って一生懸命プレゼンしました。「これは今、子どもたちに一番喜ばれている商品なんです。全国の子供たちが、このおもちゃを待っているんですよ」なんてね。

北海道でのテスト販売

「ミクロマン」

「ミクロマン」は全国展開に先駆け、北海道でテスト販売を行っています。「ミクロマン」の生みの親である小川岩吉さんが、実際に現地まで行つてね。売り場も本格的なものを作りましたし、地域限定のテレビCMも流しました。このテスト販売は結果的に大成功となりまして、もう社内のみ

なで大喜びしましたね。でも、その成功の報告を社長にしましたら、不意にテレビ宣伝の話になりました。「全国展開する時は、テレビ宣伝なんてやめなさい」と言われてしまったんです。曰く「今回の販売成績を見れば、全国展開時の大ヒットも間違いない。黙っていてもヒットするものに、広告費をかけなくて勿体ない」ということで、その時はもう既にCMの準備も進んでいたんですが、結局それによって、「ミクロマン」の1年目はテレビ宣伝をかけたかったんです。2年目からはなんとか社長を説得しまして、テレビでも宣伝するようになったんです(笑)。

「鋼鉄ジーク」誕生秘話

「ミクロマン」と社内でも競った企画案のひとつに「マグネロボ」というものがありました。これは社内ではそれなりに開発も進み、機構試作まで作られていたのですが、「ミクロマン」の市場導入を優先するため、一旦お蔵入りになっていたんです。

それからしばらくして、「ミクロマン」とタイアップしていた「テレビマガジン」の田中編集長(注1)が会社にご挨拶にいらしたとき、社長が「このマガネロボが、雑誌の力で何か企画にできませんか」と持ちかけたんです。そこで興味を持った田中さんは、預かったマグネロボを水井豪(注2)先生のところに持っていきつくたじったんですね。そこでマグネロボは「鋼鉄ジーク」と名づけられ、その年の3月には漫画が、10月には東映(注3)のアニメが始まるなど、トントントント子で大きな企画に成長していきまして、結果として玩具も大ヒット商品になりましたね。

そういえば「鋼鉄ジーク」のアニメというのは、おもちゃメーカーが主軸となって作られたテレビ番組の先駆けのひとつです。これは後に聞いた話ですが、当時はまだ業界でも新興勢力であっ

たタカラにとり、「鋼鉄ジーク」というひとつの番組をスポンサーードすることは、経営陣にとつてはかなり勇気のいる挑戦だったということです。

「ダイアクロン」、発想のルーツ

私は1978年に「ミクロマン」から離れ、しばらくは女児向けのキャラクター玩具を手がけていたんですが、そのうち何か新しい男児ものを作りたと思い、「ダイアクロン」の企画に着手したんです。

その頃はもう変形・合体するロボットの人気を博し始めていた時代です。男の子には少なからずメカニック願望とヒーロー願望があるものですが、これらの願望を同時に満たすような巨大ロボットのものをやろう、と考えていました。

「ダイアクロン」は開発チームも「ミクロマン」までの編成から大きく変更し、デザイナーはスタジオぬえ(注4)に協力してもらいました。ぬえさんのデザインは本当にハイレベルなものでしたが、企画当初から「これは、間違いない良い玩具になる」という確信がありましたね。

「ダイアクロン」で開闢されたアイデアのひとつは、「カーロボット」のコンセプトです。男児玩具に携わっているうちに、SFというのは同じバターンを何度か使えないことに気がついたんですね。ところが力加ちゃん人形(注5)は大体3つくらいこのテーマを、バターンを変えながらローリーションで繰り返して見ます。お母さんの日常を切り取った「ままと」の世界なので、普遍的なんですよ。その強みに気づいて、私はSFの世界に日常のババこととを持ち込むことを思いつきました。ガソリンスタンドで給油してくるって普通の自動車、ひとりが敵が押し寄せてくるって変身して、強くなる。こういう世界を「ダイアクロン」でやろうと思ったのが、「カーロボット」です。この「ババこと」というコンセプトは広く受け入れてもらえたようで、安心しました。私はこれが「カーロボット」の成功の要因のひとつだったかな、と思っています。

思い出の「サイボーグジャガー」

長くて色々なシリーズに関わってきましたが、一番印象的だったのは、やはり最初から関わった商品。「サイボーグジャガー」です。

「ジャガー」が発売になったころは「サイボーグ」関連商品の売り上げに陰りが見えてきたところでしたから、「ジャガー」には当初から、会社から大きな期待を寄せられていました。商品の発売日、私は同僚の結婚式に出席していたんですが、「ジャガー」のことが気になって仕方なくて……。

式の帰りに、新宿の百貨店へ様子を見に寄ったんです。でも、探しても売り場には置いてなくてね。恐る恐る店員さんに聞いてみると、「全部売っちゃいましたよ」と言われました。これは嬉しかったですね。その足で別の百貨店にも行ってみましたが、やはり「ジャガー」は売れ切れ。その日は池袋の居酒屋で一人、祝杯を挙げて帰ったのを覚えています。

タカラは「変身サイボーグ」の展開が終わってから十数年の後、88年に「電脳警察サイバーコップ」というシリーズを展開しましたが、これは私の「サイボーグ」を復活させたい、という考えを発端に始めた企画です。実現した時は本当に感激しましたよ。

タカラの商品について私がお話しできるのは、まあこんなところでしょ。それにしても、あの「ダイアクロン」が30年後の現在も続いていて、それを楽しくてくださるファンの皆様がいっぱいあるというのは、本当に嬉しいことです。それじゃ、高谷君、新しい「ダイアクロン」も一生懸命がんばって下さい。応援しています。

注1 テレビマガジンの田中編集長

注2 水井豪先生

注3 東映アニメーション

注4 スタジオぬえ

注5 力加ちゃん人形

注6 1986年にタカラが販売した変身玩具「サイバーコップ」は、この「ダイアクロン」のコンセプトを踏襲している。

注7 高谷君

注8 高谷君

注9 高谷君

注10 高谷君

注11 高谷君

注12 高谷君

注13 高谷君

注14 高谷君

注15 高谷君

注16 高谷君

注17 高谷君

注18 高谷君

注19 高谷君

注20 高谷君

注21 高谷君

注22 高谷君

注23 高谷君

注24 高谷君

注25 高谷君

注26 高谷君

注27 高谷君

注28 高谷君

注29 高谷君

小川岩吉インタビュ

S F ラ ン ド 審 問 記

タカラの玩具開発者として、「ミクロマン」をはじめ多くの玩具を手がけてきた小川氏。生粋の「ものづくり」である彼の、玩具作りにかける妥協なき試行錯誤を語っていただいた。



小川岩吉

おがわい いさきち

職歴

1942年生まれ。徳島県出身。中央大学卒業後、タカラに入社。ミクロマンやマジンガーシリーズなど、タカラSF玩具シリーズの操縦をなす数々の玩具に関わってきた。現在は地元徳島県にて、日清テクノ株式会社で代表取締役として、住宅関連の事業でものづくりを続けている。

学生時代、玩具作りに開眼

東京に出る以前は日立製作所(注)で働いていたんですが、そこは3年くらいで辞めて、1966年に中央大学へ入学しました。でも、ちょうどその頃は学生運動が盛んな時代だったんですよね。なので、まともに通ったのは2年くらいで、あとの2年は全然行きませんでした。そんなころに、アルバイトでスノードームの製作を経験したんです。プラスチック容器の中で発泡スチロールの雪を綺麗に舞わせるには、静電気を除去してやらなきゃいけないくて、それを怠ると雪が容器に貼り付いてしまう。そこで、花王(注)の人からいろいろと対処法を聞きだして、アルコールと中性石鹸を使ってみたら、見事に大成功。試行錯誤の末にひとつのものを作り出す経験を通して「玩具作りって面白いな!」と思って、それがタカラに入社したきっかけになりました。

タカラに入社してからは、玩具作りはもちろん、デパートに行って自社製品の売場販売なんかもしてましたよ。私はどうやら筋が見えたようで、かなりの数を売って社内でも表彰されたりなんかもしましたね。お店の人に「小川さんが持ってるって面白そうに見えるんだよ!」なんて言われて笑。

心血を注いだ「ミクロマン」

「ミクロマン」には最初から関わっていました。それこそ、開発を始める前の、企画の段階からになります。

「ミクロマン」が備えている5mmジョイントというのは、子供が夢中になってブロックで遊んでいるのを見て、「翼などの形を持った有形のブロックなんてのがあったら面白いじゃないか」と思っていたものなんです。ミクロマンの後、各社のブロック玩具でも有形のパーツが出てきたとき

注1 花王

日本を代表する日用品メーカー。洗剤の部門で大きなシェアを持っており、特に漂白剤と漂白剤おりに特許的なシェアを握っている。

注2 日立製作所

日本の電機タカラである、日立グループの中核企業。1906年創業。

は「他所がみんな真似しだしたぞ」なんて思いましたね(笑)。

世界観のイメージはすぐにできあがったんです。S.D.というテーマと、「身近にあるものと一緒に遊べるような親近感のあるものにしていう」というビジョンがあったので、それを元に私がストーリーを組み立てて、パンフレットに掲載する段階で菅原(注2)が編集した。発売から一年後には「テレビマガジン」で「ミクロマン」の漫画が連載されましたが、漫画版のストーリーについても、田中編集長や漫画家の森藤よしひろ先生と打ち合わせをしましたね。毎回のストーリーは暫わたる(注3)先生がお書きになってくださいました。森藤先生は我々の作った玩具のデザインを、彼自身の画面で見事に再現していて、素晴らしいかったですね。

一方で技術面では非常に難儀して、2年くらい足止めを食らったんです。腕は折れるし、足首を挫けると割れちゃうしで、なかなか技術が確立されませんでした。

「ミクロマン」は時代の流行をふんだんに取り入れているんですよ。たとえばミクロマンコマンドは古代文明をテーマに遺跡や石像などの遺物をザインに落とさしんでいるんですよ、一番最初にそういうことをしようと言いついたのは私なんです。イースター島に関する文獻を読み漁って、デザインメイトに「こんな感じで作りたんだ」と打診してね。

ミクロマンコマンドといえは、コマンド3号、遮光器土偶のカブセルには三本のラインが刻まれている、よく見ると「小川」の文字に見えるようにしてあります。若いころのちょっとした茶目っ気ですね(笑)。

玩具作りのセオリー

私は玩具作りにおいて、「5つの商品コンセプト

ト」という考え方を持っていました。オーソドックスなもの、奇抜なもの、挑戦的なもの。普通はこの3つが商品になるんですが、私の場合はさらにそれぞれの中間にあたるものを2つ作るんです。たとえば、オーソドックスかつ挑戦的なものとして、人気が出そうな大型のメカに独特の機構を搭載したものを作ってみる。そうしてお客さんの反応をうかがうと、どんなものが売れるかというのが見えてくるんです。「奇抜なやつが売れなかったけど、残りのコンセプトが売れた」というときもあるし、その逆もしかり。そうやって商品のバランスを取りながらやっています。いま思えばそれが「ミクロマン」の多彩な商品バリエーションがっているのかもしれないね。

「鋼鉄ジーク」の思い出

「鋼鉄ジーク」は奥出さんがマイケティングをして、私は開発を担当しました。ここでも試行錯誤の連続でしたよ。最初にダイキャストで試作を作るんですが、関節がブラブラで、とても遊べたものじゃなかった。色々試していく中で、磁石の強度に合った調度いい関節の厚さってのを見つけ出しました。マグネモの仕組みは今思えば大発明なんです、我々なんのバテントも取得しませんでした。それから、案の定よそに真似されました(笑)。

「ジーク」のカラーリングは衝撃的でしたよ。最初に見たときは「嘘だろう!」と思ったものでした。巨大ロボットのイメージは「マシンガニア」注7のブラックとシルバーという認識でしたから、イエローとグリーンなんてのは合わないんじゃないのか、と。でも、永井豪さんが描いたのならそれでいいという話になりましたね。やっぱり玩具の世界で売れるものってというのは、それまでの常識を破つたやつなんです。ちょっと

とだけ変えるなんてのじゃ中途半端です。玩具は嗜好品だから、ときつくないとダメなんだ、って思いましたね。

チャレンジは今も続く

私はもう、玩具の世界から離れて、20〜30年になります。最後に手がけたのは、バンダイから出した「カンパツチー」注8という玩具です。100万個くらい売れたやつを作ったんですよ。そのときテストをしてくれた孫が今はもう大学生だから、時間が経つのは本当に早いんですね。

今は、福島で住宅リフォームや水周りの資材を取り扱う会社を営営しています。浅部地中熱を利用した冷暖房システムの開発をはじめ、色々新しいものを作っています。一見玩具作りとはまったく違うののように思われますが、実は玩具を作るのと住宅に利用するものを作るのは、耐久性の違いくらいしかありません。住宅で利用するものとなると、より長い時間使っていられるように、磨耗した部品を交換する必要があるの、そこは玩具とは異なる考え方が必要です。私にとっては両者の差異といえはそれくらいで、この原理という、基本的なものが動くときのメカニズムというのには一筋なんですよ。カテゴリー的には全然違っているけど、もの作りという点で見れば、玩具業界で培った経験は今の仕事において活かされていると思います。

この歳になってもまだ新しい事業にチャレンジしようというのは、なにかやらないと面白くないからなんです。だから今でも現役で、元気いっぱい全力で働いています。私、74歳には見えませんか? それはね、常に新しいことをやっているからです(笑)。

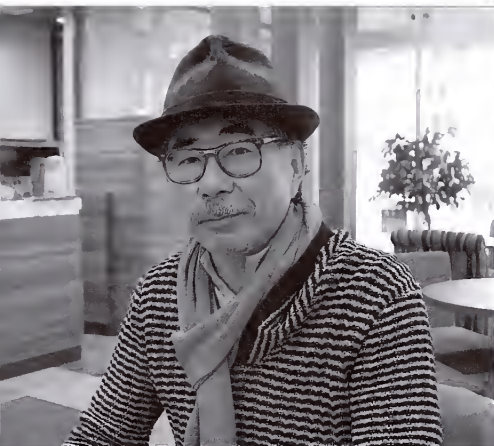
菅原 健介

三ツ山(注9)と三ツ山(注10)の両方から、三ツ山(注11)の両方から、三ツ山(注12)の両方から、三ツ山(注13)の両方から、三ツ山(注14)の両方から、三ツ山(注15)の両方から、三ツ山(注16)の両方から、三ツ山(注17)の両方から、三ツ山(注18)の両方から、三ツ山(注19)の両方から、三ツ山(注20)の両方から、三ツ山(注21)の両方から、三ツ山(注22)の両方から、三ツ山(注23)の両方から、三ツ山(注24)の両方から、三ツ山(注25)の両方から、三ツ山(注26)の両方から、三ツ山(注27)の両方から、三ツ山(注28)の両方から、三ツ山(注29)の両方から、三ツ山(注30)の両方から、三ツ山(注31)の両方から、三ツ山(注32)の両方から、三ツ山(注33)の両方から、三ツ山(注34)の両方から、三ツ山(注35)の両方から、三ツ山(注36)の両方から、三ツ山(注37)の両方から、三ツ山(注38)の両方から、三ツ山(注39)の両方から、三ツ山(注40)の両方から、三ツ山(注41)の両方から、三ツ山(注42)の両方から、三ツ山(注43)の両方から、三ツ山(注44)の両方から、三ツ山(注45)の両方から、三ツ山(注46)の両方から、三ツ山(注47)の両方から、三ツ山(注48)の両方から、三ツ山(注49)の両方から、三ツ山(注50)の両方から、三ツ山(注51)の両方から、三ツ山(注52)の両方から、三ツ山(注53)の両方から、三ツ山(注54)の両方から、三ツ山(注55)の両方から、三ツ山(注56)の両方から、三ツ山(注57)の両方から、三ツ山(注58)の両方から、三ツ山(注59)の両方から、三ツ山(注60)の両方から、三ツ山(注61)の両方から、三ツ山(注62)の両方から、三ツ山(注63)の両方から、三ツ山(注64)の両方から、三ツ山(注65)の両方から、三ツ山(注66)の両方から、三ツ山(注67)の両方から、三ツ山(注68)の両方から、三ツ山(注69)の両方から、三ツ山(注70)の両方から、三ツ山(注71)の両方から、三ツ山(注72)の両方から、三ツ山(注73)の両方から、三ツ山(注74)の両方から、三ツ山(注75)の両方から、三ツ山(注76)の両方から、三ツ山(注77)の両方から、三ツ山(注78)の両方から、三ツ山(注79)の両方から、三ツ山(注80)の両方から、三ツ山(注81)の両方から、三ツ山(注82)の両方から、三ツ山(注83)の両方から、三ツ山(注84)の両方から、三ツ山(注85)の両方から、三ツ山(注86)の両方から、三ツ山(注87)の両方から、三ツ山(注88)の両方から、三ツ山(注89)の両方から、三ツ山(注90)の両方から、三ツ山(注91)の両方から、三ツ山(注92)の両方から、三ツ山(注93)の両方から、三ツ山(注94)の両方から、三ツ山(注95)の両方から、三ツ山(注96)の両方から、三ツ山(注97)の両方から、三ツ山(注98)の両方から、三ツ山(注99)の両方から、三ツ山(注100)の両方から、三ツ山(注101)の両方から、三ツ山(注102)の両方から、三ツ山(注103)の両方から、三ツ山(注104)の両方から、三ツ山(注105)の両方から、三ツ山(注106)の両方から、三ツ山(注107)の両方から、三ツ山(注108)の両方から、三ツ山(注109)の両方から、三ツ山(注110)の両方から、三ツ山(注111)の両方から、三ツ山(注112)の両方から、三ツ山(注113)の両方から、三ツ山(注114)の両方から、三ツ山(注115)の両方から、三ツ山(注116)の両方から、三ツ山(注117)の両方から、三ツ山(注118)の両方から、三ツ山(注119)の両方から、三ツ山(注120)の両方から、三ツ山(注121)の両方から、三ツ山(注122)の両方から、三ツ山(注123)の両方から、三ツ山(注124)の両方から、三ツ山(注125)の両方から、三ツ山(注126)の両方から、三ツ山(注127)の両方から、三ツ山(注128)の両方から、三ツ山(注129)の両方から、三ツ山(注130)の両方から、三ツ山(注131)の両方から、三ツ山(注132)の両方から、三ツ山(注133)の両方から、三ツ山(注134)の両方から、三ツ山(注135)の両方から、三ツ山(注136)の両方から、三ツ山(注137)の両方から、三ツ山(注138)の両方から、三ツ山(注139)の両方から、三ツ山(注140)の両方から、三ツ山(注141)の両方から、三ツ山(注142)の両方から、三ツ山(注143)の両方から、三ツ山(注144)の両方から、三ツ山(注145)の両方から、三ツ山(注146)の両方から、三ツ山(注147)の両方から、三ツ山(注148)の両方から、三ツ山(注149)の両方から、三ツ山(注150)の両方から、三ツ山(注151)の両方から、三ツ山(注152)の両方から、三ツ山(注153)の両方から、三ツ山(注154)の両方から、三ツ山(注155)の両方から、三ツ山(注156)の両方から、三ツ山(注157)の両方から、三ツ山(注158)の両方から、三ツ山(注159)の両方から、三ツ山(注160)の両方から、三ツ山(注161)の両方から、三ツ山(注162)の両方から、三ツ山(注163)の両方から、三ツ山(注164)の両方から、三ツ山(注165)の両方から、三ツ山(注166)の両方から、三ツ山(注167)の両方から、三ツ山(注168)の両方から、三ツ山(注169)の両方から、三ツ山(注170)の両方から、三ツ山(注171)の両方から、三ツ山(注172)の両方から、三ツ山(注173)の両方から、三ツ山(注174)の両方から、三ツ山(注175)の両方から、三ツ山(注176)の両方から、三ツ山(注177)の両方から、三ツ山(注178)の両方から、三ツ山(注179)の両方から、三ツ山(注180)の両方から、三ツ山(注181)の両方から、三ツ山(注182)の両方から、三ツ山(注183)の両方から、三ツ山(注184)の両方から、三ツ山(注185)の両方から、三ツ山(注186)の両方から、三ツ山(注187)の両方から、三ツ山(注188)の両方から、三ツ山(注189)の両方から、三ツ山(注190)の両方から、三ツ山(注191)の両方から、三ツ山(注192)の両方から、三ツ山(注193)の両方から、三ツ山(注194)の両方から、三ツ山(注195)の両方から、三ツ山(注196)の両方から、三ツ山(注197)の両方から、三ツ山(注198)の両方から、三ツ山(注199)の両方から、三ツ山(注200)の両方から、三ツ山(注201)の両方から、三ツ山(注202)の両方から、三ツ山(注203)の両方から、三ツ山(注204)の両方から、三ツ山(注205)の両方から、三ツ山(注206)の両方から、三ツ山(注207)の両方から、三ツ山(注208)の両方から、三ツ山(注209)の両方から、三ツ山(注210)の両方から、三ツ山(注211)の両方から、三ツ山(注212)の両方から、三ツ山(注213)の両方から、三ツ山(注214)の両方から、三ツ山(注215)の両方から、三ツ山(注216)の両方から、三ツ山(注217)の両方から、三ツ山(注218)の両方から、三ツ山(注219)の両方から、三ツ山(注220)の両方から、三ツ山(注221)の両方から、三ツ山(注222)の両方から、三ツ山(注223)の両方から、三ツ山(注224)の両方から、三ツ山(注225)の両方から、三ツ山(注226)の両方から、三ツ山(注227)の両方から、三ツ山(注228)の両方から、三ツ山(注229)の両方から、三ツ山(注230)の両方から、三ツ山(注231)の両方から、三ツ山(注232)の両方から、三ツ山(注233)の両方から、三ツ山(注234)の両方から、三ツ山(注235)の両方から、三ツ山(注236)の両方から、三ツ山(注237)の両方から、三ツ山(注238)の両方から、三ツ山(注239)の両方から、三ツ山(注240)の両方から、三ツ山(注241)の両方から、三ツ山(注242)の両方から、三ツ山(注243)の両方から、三ツ山(注244)の両方から、三ツ山(注245)の両方から、三ツ山(注246)の両方から、三ツ山(注247)の両方から、三ツ山(注248)の両方から、三ツ山(注249)の両方から、三ツ山(注250)の両方から、三ツ山(注251)の両方から、三ツ山(注252)の両方から、三ツ山(注253)の両方から、三ツ山(注254)の両方から、三ツ山(注255)の両方から、三ツ山(注256)の両方から、三ツ山(注257)の両方から、三ツ山(注258)の両方から、三ツ山(注259)の両方から、三ツ山(注260)の両方から、三ツ山(注261)の両方から、三ツ山(注262)の両方から、三ツ山(注263)の両方から、三ツ山(注264)の両方から、三ツ山(注265)の両方から、三ツ山(注266)の両方から、三ツ山(注267)の両方から、三ツ山(注268)の両方から、三ツ山(注269)の両方から、三ツ山(注270)の両方から、三ツ山(注271)の両方から、三ツ山(注272)の両方から、三ツ山(注273)の両方から、三ツ山(注274)の両方から、三ツ山(注275)の両方から、三ツ山(注276)の両方から、三ツ山(注277)の両方から、三ツ山(注278)の両方から、三ツ山(注279)の両方から、三ツ山(注280)の両方から、三ツ山(注281)の両方から、三ツ山(注282)の両方から、三ツ山(注283)の両方から、三ツ山(注284)の両方から、三ツ山(注285)の両方から、三ツ山(注286)の両方から、三ツ山(注287)の両方から、三ツ山(注288)の両方から、三ツ山(注289)の両方から、三ツ山(注290)の両方から、三ツ山(注291)の両方から、三ツ山(注292)の両方から、三ツ山(注293)の両方から、三ツ山(注294)の両方から、三ツ山(注295)の両方から、三ツ山(注296)の両方から、三ツ山(注297)の両方から、三ツ山(注298)の両方から、三ツ山(注299)の両方から、三ツ山(注300)の両方から、三ツ山(注301)の両方から、三ツ山(注302)の両方から、三ツ山(注303)の両方から、三ツ山(注304)の両方から、三ツ山(注305)の両方から、三ツ山(注306)の両方から、三ツ山(注307)の両方から、三ツ山(注308)の両方から、三ツ山(注309)の両方から、三ツ山(注310)の両方から、三ツ山(注311)の両方から、三ツ山(注312)の両方から、三ツ山(注313)の両方から、三ツ山(注314)の両方から、三ツ山(注315)の両方から、三ツ山(注316)の両方から、三ツ山(注317)の両方から、三ツ山(注318)の両方から、三ツ山(注319)の両方から、三ツ山(注320)の両方から、三ツ山(注321)の両方から、三ツ山(注322)の両方から、三ツ山(注323)の両方から、三ツ山(注324)の両方から、三ツ山(注325)の両方から、三ツ山(注326)の両方から、三ツ山(注327)の両方から、三ツ山(注328)の両方から、三ツ山(注329)の両方から、三ツ山(注330)の両方から、三ツ山(注331)の両方から、三ツ山(注332)の両方から、三ツ山(注333)の両方から、三ツ山(注334)の両方から、三ツ山(注335)の両方から、三ツ山(注336)の両方から、三ツ山(注337)の両方から、三ツ山(注338)の両方から、三ツ山(注339)の両方から、三ツ山(注340)の両方から、三ツ山(注341)の両方から、三ツ山(注342)の両方から、三ツ山(注343)の両方から、三ツ山(注344)の両方から、三ツ山(注345)の両方から、三ツ山(注346)の両方から、三ツ山(注347)の両方から、三ツ山(注348)の両方から、三ツ山(注349)の両方から、三ツ山(注350)の両方から、三ツ山(注351)の両方から、三ツ山(注352)の両方から、三ツ山(注353)の両方から、三ツ山(注354)の両方から、三ツ山(注355)の両方から、三ツ山(注356)の両方から、三ツ山(注357)の両方から、三ツ山(注358)の両方から、三ツ山(注359)の両方から、三ツ山(注360)の両方から、三ツ山(注361)の両方から、三ツ山(注362)の両方から、三ツ山(注363)の両方から、三ツ山(注364)の両方から、三ツ山(注365)の両方から、三ツ山(注366)の両方から、三ツ山(注367)の両方から、三ツ山(注368)の両方から、三ツ山(注369)の両方から、三ツ山(注370)の両方から、三ツ山(注371)の両方から、三ツ山(注372)の両方から、三ツ山(注373)の両方から、三ツ山(注374)の両方から、三ツ山(注375)の両方から、三ツ山(注376)の両方から、三ツ山(注377)の両方から、三ツ山(注378)の両方から、三ツ山(注379)の両方から、三ツ山(注380)の両方から、三ツ山(注381)の両方から、三ツ山(注382)の両方から、三ツ山(注383)の両方から、三ツ山(注384)の両方から、三ツ山(注385)の両方から、三ツ山(注386)の両方から、三ツ山(注387)の両方から、三ツ山(注388)の両方から、三ツ山(注389)の両方から、三ツ山(注390)の両方から、三ツ山(注391)の両方から、三ツ山(注392)の両方から、三ツ山(注393)の両方から、三ツ山(注394)の両方から、三ツ山(注395)の両方から、三ツ山(注396)の両方から、三ツ山(注397)の両方から、三ツ山(注398)の両方から、三ツ山(注399)の両方から、三ツ山(注400)の両方から、三ツ山(注401)の両方から、三ツ山(注402)の両方から、三ツ山(注403)の両方から、三ツ山(注404)の両方から、三ツ山(注405)の両方から、三ツ山(注406)の両方から、三ツ山(注407)の両方から、三ツ山(注408)の両方から、三ツ山(注409)の両方から、三ツ山(注410)の両方から、三ツ山(注411)の両方から、三ツ山(注412)の両方から、三ツ山(注413)の両方から、三ツ山(注414)の両方から、三ツ山(注415)の両方から、三ツ山(注416)の両方から、三ツ山(注417)の両方から、三ツ山(注418)の両方から、三ツ山(注419)の両方から、三ツ山(注420)の両方から、三ツ山(注421)の両方から、三ツ山(注422)の両方から、三ツ山(注423)の両方から、三ツ山(注424)の両方から、三ツ山(注425)の両方から、三ツ山(注426)の両方から、三ツ山(注427)の両方から、三ツ山(注428)の両方から、三ツ山(注429)の両方から、三ツ山(注430)の両方から、三ツ山(注431)の両方から、三ツ山(注432)の両方から、三ツ山(注433)の両方から、三ツ山(注434)の両方から、三ツ山(注435)の両方から、三ツ山(注436)の両方から、三ツ山(注437)の両方から、三ツ山(注438)の両方から、三ツ山(注439)の両方から、三ツ山(注440)の両方から、三ツ山(注441)の両方から、三ツ山(注442)の両方から、三ツ山(注443)の両方から、三ツ山(注444)の両方から、三ツ山(注445)の両方から、三ツ山(注446)の両方から、三ツ山(注447)の両方から、三ツ山(注448)の両方から、三ツ山(注449)の両方から、三ツ山(注450)の両方から、三ツ山(注451)の両方から、三ツ山(注452)の両方から、三ツ山(注453)の両方から、三ツ山(注454)の両方から、三ツ山(注455)の両方から、三ツ山(注456)の両方から、三ツ山(注457)の両方から、三ツ山(注458)の両方から、三ツ山(注459)の両方から、三ツ山(注460)の両方から、三ツ山(注461)の両方から、三ツ山(注462)の両方から、三ツ山(注463)の両方から、三ツ山(注464)の両方から、三ツ山(注465)の両方から、三ツ山(注466)の両方から、三ツ山(注467)の両方から、三ツ山(注468)の両方から、三ツ山(注469)の両方から、三ツ山(注470)の両方から、三ツ山(注471)の両方から、三ツ山(注472)の両方から、三ツ山(注473)の両方から、三ツ山(注474)の両方から、三ツ山(注475)の両方から、三ツ山(注476)の両方から、三ツ山(注477)の両方から、三ツ山(注478)の両方から、三ツ山(注479)の両方から、三ツ山(注480)の両方から、三ツ山(注481)の両方から、三ツ山(注482)の両方から、三ツ山(注483)の両方から、三ツ山(注484)の両方から、三ツ山(注485)の両方から、三ツ山(注486)の両方から、三ツ山(注487)の両方から、三ツ山(注488)の両方から、三ツ山(注489)の両方から、三ツ山(注490)の両方から、三ツ山(注491)の両方から、三ツ山(注492)の両方から、三ツ山(注493)の両方から、三ツ山(注494)の両方から、三ツ山(注495)の両方から、三ツ山(注496)の両方から、三ツ山(注497)の両方から、三ツ山(注498)の両方から、三ツ山(注499)の両方から、三ツ山(注500)の両方から、三ツ山(注501)の両方から、三ツ山(注502)の両方から、三ツ山(注503)の両方から、三ツ山(注504)の両方から、三ツ山(注505)の両方から、三ツ山(注506)の両方から、三ツ山(注507)の両方から、三ツ山(注508)の両方から、三ツ山(注509)の両方から、三ツ山(注510)の両方から、三ツ山(注511)の両方から、三ツ山(注512)の両方から、三ツ山(注513)の両方から、三ツ山(注514)の両方から、三ツ山(注515)の両方から、三ツ山(注516)の両方から、三ツ山(注517)の両方から、三ツ山(注518)の両方から、三ツ山(注519)の両方から、三ツ山(注520)の両方から、三ツ山(注521)の両方から、三ツ山(注522)の両方から、三ツ山(注523)の両方から、三ツ山(注524)の両方から、三ツ山(注525)の両方から、三ツ山(注526)の両方から、三ツ山(注527)の両方から、三ツ山(注528)の両方から、三ツ山(注529)の両方から、三ツ山(注530)の両方から、三ツ山(注531)の両方から、三ツ山(注532)の両方から、三ツ山(注533)の両方から、三ツ山(注534)の両方から、三ツ山(注535)の両方から、三ツ山(注536)の両方から、三ツ山(注537)の両方から、三ツ山(注538)の両方から、三ツ山(注539)の両方から、三ツ山(注540)の両方から、三ツ山(注541)の両方から、三ツ山(注542)の両方から、三ツ山(注543)の両方から、三ツ山(注544)の両方から、三ツ山(注545)の両方から、三ツ山(注546)の両方から、三ツ山(注547)の両方から、三ツ山(注548)の両方から、三ツ山(注549)の両方から、三ツ山(注550)の両方から、三ツ山(注551)の両方から、三ツ山(注552)の両方から、三ツ山(注553)の両方から、三ツ山(注554)の両方から、三ツ山(注555)の両方から、三ツ山(注556)の両方から、三ツ山(注557)の両方から、三ツ山(注558)の両方から、三ツ山(注559)の両方から、三ツ山(注560)の両方から、三ツ山(注561)の両方から、三ツ山(注562)の両方から、三ツ山(注563)の両方から、三ツ山(注564)の両方から、三ツ山(注565)の両方から、三ツ山(注566)の両方から、三ツ山(注567)の両方から、三ツ山(注568)の両方から、三ツ山(注569)の両方から、三ツ山(注570)の両方から、三ツ山(注571)の両方から、三ツ山(注572)の両方から、三ツ山(注573)の両方から、三ツ山(注574)の両方から、三ツ山(注575)の両方から、三ツ山(注576)の両方から、三ツ山(注577)の両方から、三ツ山(注578)の両方から、三ツ山(注579)の両方から、三ツ山(注580)の両方から、三ツ山(注581)の両方から、三ツ山(注582)の両方から、三ツ山(注583)の両方から、三ツ山(注584)の両方から、三ツ山(注585)の両方から、三ツ山(注586)の両方から、三ツ山(注587)の両方から、三ツ山(注588)の両方から、三ツ山(注589)の両方から、三ツ山(注590)の両方から、三ツ山(注591)の両方から、三ツ山(注592)の両方から、三ツ山(注593)の両方から、三ツ山(注594)の両方から、三ツ山(注595)の両方から、三ツ山(注596)の両方から、三ツ山(注597)の両方から、三ツ山(注598)の両方から、三ツ山(注599)の両方から、三ツ山(注600)の両方から、三ツ山(注601)の両方から、三ツ山(注602)の両方から、三ツ山(注603)の両方から、三ツ山(注604)の両方から、三ツ山(注605)の両方から、三ツ山(注606)の両方から、三ツ山(注607)の両方から、三ツ山(注608)の両方から、三ツ山(注609)の両方から、三ツ山(注610)の両方から、三ツ山(注611)の両方から、三ツ山(注612)の両方から、三ツ山(注613)の両方から、三ツ山(注614)の両方から、三ツ山(注615)の両方から、三ツ山(注616)の両方から、三ツ山(注617)の両方から、三ツ山(注618)の両方から、三ツ山(注619)の両方から、三ツ山(注620)の両方から、三ツ山(注621)の両方から、三ツ山(注622)の両方から、三ツ山(注623)の両方から、三ツ山(注624)の両方から、三ツ山(注625)の両方から、三ツ山(注626)の両方から、三ツ山(注627)の両方から、三ツ山(注628)の両方から、三ツ山(注629)の両方から、三ツ山(注630)の両方から、三ツ山(注631)の両方から、三ツ山(注632)の両方から、三ツ山(注633)の両方から、三ツ山(注634)の両方から、三ツ山(注635)の両方から、三ツ山(注636)の両方から、三ツ山(注637)の両方から、三ツ山(注638)の両方から、三ツ山(注639)の両方から、三ツ山(注640)の両方から、三ツ山(注641)の両方から、三ツ山(注642)の両方から、三ツ山(注643)の両方から、三ツ山(注644)の両方から、三ツ山(注645)の両方から、三ツ山(注646)の両方から、三ツ山(注647)の両方から、三ツ山(注648)の両方から、三ツ山(注649)の両方から、三ツ山(注650)の両方から、三ツ山(注651)の両方から、三ツ山(注652)の両方から、三ツ山(注653)の両方から、三ツ山(注654)の両方から、三ツ山(注655)の両方から、三ツ山(注656)の両方から、三ツ山(注657)の両方から、三ツ山(注658)の両方から、三ツ山(注659)の両方から、三ツ山(注660)の両方から、三ツ山(注661)の両方から、三ツ山(注662)の両方から、三ツ山(注663)の両方から、三ツ山(注664)の両方から、三ツ山(注665)の両方から、三ツ山(注666)の両方から、三ツ山(注667)の両方から、三ツ山(注668)の両方から、三ツ山(注669)の両方から、三ツ山(注670)の両方から、三ツ山(注671)の両方から、三ツ山(注672)の両方から、三ツ山(注673)の両方から、三ツ山(注674)の両方から、三ツ山(注675)の両方から、三ツ山(注676)の両方から、三ツ山(注677)の両方から、三ツ山(注678)の両方から、三ツ山(注679)の両方から、三ツ山(注680)の両方から、三ツ山(注681)の両方から、三ツ山(注682)の両方から、三ツ山(注683)の両方から、三ツ山(注684)の両方から、三ツ山(注685)の両方から、三ツ山(注686)の両方から、三ツ山(注687)の両方から、三ツ山(注688)の両方から、三ツ山(注689)の両方から、三ツ山(注690)の両方から、三ツ山(注691)の両方から、三ツ山(注692)の両方から、三ツ山(注693)の両方から、三ツ山(注694)の両方から、三ツ山(注695)の両方から、三ツ山(注696)の両方から、三ツ山(注697)の両方から、三ツ山(注698)の両方から、三ツ山(注699)の両方から、三ツ山(注700)の両方から、三ツ山(注701)の両方から、三ツ山(注702)の両方から、三ツ山(注703)の両方から、三ツ山(注704)の両方から、三ツ山(注705)の両方から、三ツ山(注706)の両方から、三ツ山(注707)の両方から、三ツ山(注708)の両方から、三ツ山(注709)の両方から、三ツ山(注710)の両方から、三ツ山(注711)の両方から、三ツ山(注712)の両方から、三ツ山(注713)の両方から、三ツ山(注714)の両方から、三ツ山(注715)の両方から、三ツ山(注716)の両方から、三ツ山(注717)の両方から、三ツ山(注718)の両方から、三ツ山(注719)の両方から、三ツ山(注720)の両方から、三ツ山(注721)の両方から、三ツ山(注722)の両方から、三ツ山(注723)の両方から、三ツ山(注724)の両方から、三ツ山(注725)の両方から、三ツ山(注726)の両方から、三ツ山(注727)の両方から、三ツ山(注728)の両方から、三ツ山(注729)の両方から、三ツ山(注730)の両方から、三ツ山(注731)の両方から、三ツ山(注732)の両方から、三ツ山(注733)の両方から、三ツ山(注734)の両方から、三ツ山(注735)の両方から、三ツ山(注736)の両方から、三ツ山(注737)の両方から、三ツ山(注738)の両方から、三ツ山(注739)の両方から、三ツ山(注740)の両方から、三ツ山(注741)の両方から、三ツ山(注742)の両方から、三ツ山(注743)の両方から、三ツ山(注744)の両方から、三ツ山(注745)の両方から、三ツ山(注746)の両方から、三ツ山(注747)の両方から、三ツ山(注748)の両方から、三ツ山(注749)の両方から、三ツ山(注750)の両方から、三ツ山(注751)の両方から、三ツ山(注752)の両方から、三ツ山(注753)の両方から、三ツ山(注754)の両方から、三ツ山(注755)の両方から、三ツ山(注756)の両方から、三ツ山(注757)の両方から、三ツ山(注758)の両方から、三ツ山(注759)の両方から、三ツ山(注760)の両方から、三ツ山(注761)の両方から、三ツ山(注762)の両方から、三ツ山(注763)の両方から、三ツ山(注764)の両方から、三ツ山(注765)の両方から、三ツ山(注766)の両方から、三ツ山(注767)の両方から、三ツ山(注768)の両方から、三ツ山(注769)の両方から、三ツ山(注770)の両方から、三ツ山(注771)の両方から、三ツ山(注772

樋口雄一 インタビュー

S F ラ ン ド 寄 聞 記

洗練されたデザインセンスで多くの少年たちの心を掴んだ「ミクロマン」。その魅力的な世界を描き続けてきた一人である樋口氏に、当時の思い出を語っていただいた。



樋口雄一
ひぐちゆういち

略 歴

1957年生まれ。新潟県出身。イラストレーター兼デザイナー。デザインメイト所属時代は入社時からミクロマンのデザインに携わる。各パッケージイラストやマガジンゼロなどでイラストを手掛け、ミクロマンワールドを広げ続けた。また、復刻版ミクロマンやマグネパワーズのパッケージも担当。

入社試験は「基地のスケッチ」

僕がデザインメイト(注1)に入社する際、面接で「こういう描けるか?」と言われて描かされたのが、「ミクロマン」の基地とリカちゃんのマーカーを使っているスケッチでした。当時は「絵を描いてお金をもらえる仕事に就いたら……」と思って職を探していたので、「これが仕事になるなら、それもいいな!」と思って、この業界に入ったわけです。

1974年発売時のラインナップは、入社した時に既にありました。最初に僕が手掛けたミクロマンは何からだったかな。はつきりと覚えてはいませんが、「マガジンゼロ」の表紙を描いたのは覚えています。僕の仕事はスケッチから徐々にアートディレクションに移行していったので、スケッチはだんだん部下に任せるようになっていきましたが、パッケージデザインにはほぼ全部関わっています。

「メカアクロイヤ」も僕のデザインです。これはタカラの担当者がアメリカの雑誌の挿絵の切り抜きを持ってきて、「こんな感じのロボットを、マツチ箱みたいなサイズで作りたいんだ」という話から始まったんです。最初はものすごく小さなアイテムとして作っていたんですが、結果的には大型のメカになりましたよね。

デザイン作業のことで言えば、あのころは資料になるものがとても少なく大変でした。今であれば、それこそ「ガンダム」(注2)みたいな人気シリーズをはじめ、いろんなSF作品がありますから。そういうものの模写からデザインを勉強していけると思うんですが、当時は「スター・ウォーズ」もなければロボットアニメブームの前なので、とにかく参考になるものが少なくてね。唯一資料として見れるのは、『SFマガジン』(注3)くらいでしたよ。あとは、僕は別段SFマ

注1 デザインメイト
「デザインメイト」は、かつて存在したグラフィックデザイン会社で、金沢、札幌、仙台、東京、大阪、名古屋、福岡の7都市に支店を構えていた。

注2 ガンダム

「機動戦士ガンダム」は1979年に放送されたテレビアニメで、宇宙を舞台にしたロボット戦争の物語。その後のSFアニメの発展に大きな影響を与えた。

注3 SFマガジン
早稲田大学発行している学生誌で、SF分野の雑誌。

ニアというわけでも、ミリタリーに明るいわけでもなかったから、身近にあるものを資料にしていました。たとえば、誰かがアメリカに行つたとき、デパートのカatalogを持ってきてくれるんです。そうすると、例えはそこに載つていない芝刈り機の構造なんかを観察して、メカデザインの参考にしたたり。これは僕だけの話じゃないくて、あのころはみんなそうだったと思うな。

「ミクロマン」への参加

「ミタクロマン」は2年目からどんどん盛り上がりつつあって、僕自身も一番関わっていた時期がでした。でも、実際は僕が一手に引き受けていたわけじゃなくて、いろんな人がいろんな形で関わっているんです。それこそ、誰か一人をよつたのかわからなくなるくらい。タカラの小川君吉さんや、担当者の人が出てきたアイディアを元にスケッチするんですが、機構試作が作られていきながらいろいろと試すうちに、どんどん肉付けされてデザインが変化していくんですけど、その製品にも、スタッフみんなの手が入っているんですよ。ああいうのは、誰か一人の作品じゃないんです。それに開発の過程で、デザイナーのメイン担当者が交代することだって、よくありますね。「ここからは君ね!」っていう感じで笑。

インを職人さんが工場为本型に起こす時、その人の判断で「こうしたほうがいいだろー」なんて、デザインを变えちゃうことがあったんです。でも、もちろん、それが良くなかったらカラの担当者やデザイナーで修正していくんですが、逆に変えられたままが良くて、そのまま製品として発売されたものもありました(笑)。

思い出のアイテム「フードマン」

「フー・コッといふ」って言うてくれる人は珍しいです。『カッ・コッ』といふと、印象深いアイテムで、すてくとね笑。あれはぜひ、人試行錯誤を重ねました。もともと子どもたちに工作で遊んでもらいたいという狙いがあった。キットマシンの一シリーズとして発売するからには、やはり人形が乗らないとダメですね。だから、その形が乗らないとダメですね。『ミクロマン（キットマシン）』に象せられるよう、『ミクロマン』よりもう少し小さいキヤラクターの人形が求められて、生まれたのが「フードマン」なんです。でも、ただ「ミクロマン」を小さくしただけは、存在感がほしい、ちやちやいだけになつてしまふ。そこでフードをかぶせ、新しいキヤラクターとしての魅力をもたせられるよう、それまでのミクロマンとはまた違う方向性のデザインにまとめていったんです。

「ミクロマン」から生まれた企画

玩具具アディティブとは、「ミクロン」では本音で、色んなアディティブの玩具具が発売されましたよね。実は、ああいう商品の中には、元々は「ミクシオン」は全く関係なかった玩具具の企画だけを持ってきて、「ミクシオン」の世界に組み込んで世に出すことになった商品がいくつもあつた。私が関わったわけでもないんですが、「マグネパワード」のアイテムである「ゼンマイン」なんかまさにそうでしたな。

新しいコンテンツをこれから立ち上げるのって、本当に大変なんですよ。それだったら、ネームバリューがあつて、すでにシリーズとして成立している「ミクロマン」に合流させよう、という意見が出るわけです。

でも、逆に最初は「ミクロマン」の商品として

ズになつたこともあります。これも私が関わつたアイディアが、全く別の新しいシリウスにはありませんが、「ピーターマン（注4）」な人がそれにあたりますね。あはれ、実は「ミクローマン」のリニューアルプロジェクトでスティーブの企画がたつたんです。「ワイギョアを使つて、どう遊ぶか」ということを考えた時に、「ピー玉遊び」というアイディアが出たんです。しかし、ある程度まで作りこんでいくと「これはもうミクローじゃないな」という感じがしてきて、でね「ピーターマン」という新シリーズでやってみようと思ったんです。

「ミクロマン」は奥が深いというか、長く続けるためにいろんなアイデアを取り込んで、それをパワーにしていっただけですね。だから、こういう話は意外と多いんですよ。

「ミクロマン」とファンへの感謝

今もなお、あの「ミクロマン」を覚えていて、好きでいてくれる人がいるというのは、やっぱり幸せなことですね。ある程度の年齢の男性は、みんな「ミクロマン」のことを知っていて、覚えてくれている。これは本当にありがたいことだと思います。

「ミクラン」の現場にいたうは、大変な激務だったんです。何日もまともに眠れない日が続き、心身が消耗した中で、「これでいいか」「これでいいこともあった。大変だったのは確かだけど、嫌だった」という記憶は大変なものではない。不思議なものですね。毎日、楽しんで仕事に打ち込んでいました。今回はまた、こういう本に読んでいただけて

本当に嬉しいですよ。こういう本が発売されるといことは、「ミクロマン」がまた改めて記録に残って、知ってくれる人が増えるということですからね。ただ、随分昔の話ですでから、中には私の記憶違いがあるかと思いますが、そのことについては、どうかご勘弁ください。

1993年ごろから販売しているタカトミの玩具。ビー玉を発射する機構を持った二通身の人形で、競技性の高さから人気を博した。

板垣耕三インタビュー

ス
フ
ラ
ン
ド
客
聞

20世紀末、「ミクロマン」はおよそ25年の沈黙を破り、「マグネバワーズ」という名で生まれ変わった。ミクロマン復活に尽力した板垣耕三氏が、当時の思い出を振り返る。

ミクロマン復活への道程

「ミクローマン・ینگネパウィーズ」の展開当時、私は年齢男児向け玩具を扱うセクションにいた。その部署にはたしか、95年に入ったのかな。90年代後半までのタカラには「勇者エクスカイザー」に始まる「勇者シリーズ」というロボットのものが主力コンテンツとして存在したんです、それにはシリーズの後半から携わるようになりました。他には「ニンジャタートルズ」や、大ヒットした「ビーストウォーズ」シリーズなどを担当しましたね。

勇者シリーズが終わつてつめたところでは、先述の「マダバパワー」の企画が動き出したのは、そうそう、これは余談ですが「ピーストウォーズ……」の成功がなければ、勇者シリーズは終わつてなかつたかもしれないんです。最終作の勇者王ガオガイガーに「至るまで、ずっと黒字で続けられた勇者シリーズですか。ただ、「ピーストウォーズ」が始まると、ふたつのタイトルで近いターゲット層を狙うことになってしまいますから、そこはどちらかに絞って注力しよう……という話になったんですよね。」その結果として、勇者シリーズは終了、「ピーストウォーズ」以降は、トランスフォーマーのシリーズを国内で続けることになったんです。

「ビーストウォーズ」というシリジスは、勇者シリジスがテレビアニメが主体のコンテンツで、そこに玩具がついていくというかたちで展開していたことから、その逆を行こうとした作ったものなんですよ。最初に玩具があり、それを主体として、後からアニメがついてくる。そうした構造でコン

ら、「ビーストウォーズ」や「ビーストウォーズII」が上がったわけですね。そうしましたら、その売り上げが非常に好調で、たしか、その年はライバル企業とのヒーローもの——それは今でも定番の、強い人気を持つ老舗のシリーズなんですね、そういった人気コンテンツの売り上げを上回ることができたんですね。実はこうした成功体験が、この後のマグネブーン誕生に繋がっています。

当時のタカラは、この「ビーストウォーズ」の成功を受け、玩具主導のアニメシリーズの次回作を求めています。そこで白羽の矢が立ったのが、ミクロマンのライセンス企画——すなわち、「マグネバウーズ」だったわけです。ミクロマンというコンテンツは当時、前シリーズの商品展開が終了してから、すでに20年近くが経過していました。ですので、開発時の企画意図のひとつは、「自分たちが遊んだおもちゃを、自分の子供たちの世代に向けて再発信していく」という意識があったんですね。こうした「親から子へ受け継がれるクラクション」というイメージは、発表当初、PR

の場面でも強く押し出した部分です。ポスターなども、そういうイメージのものを準備していましたよ。

最初に手にとつてくれたのは、どちらかと言へば、
そして世に出た「マグネパワーズ」の玩具が、
大人の玩具ファン——それこそ、昭和のミクロマ
ンに触れていた世代の方々が、かなり多かったよ
うです。私も発売日にはいくつも売り場へ観察
に行つたのですが、さすがに大人のファンの方
にうかがつたのですが、そうして大人のファンの方
々の熱意は、もう本当にすごくて。ラインナッ
プをひと揃ひ買つてくださった方もたくさんいらっ
しましたし、そういう光景を目の当たりにし
て改めて、ミクロマンというシリーズの偉大さを
実感しました。そういうファンの方々の熱意に
刺激されるかたちで、「マグネパワーズ」はそ
のスタートをきつたわけです。

「マグネパワーズ」の予期せぬ苦戦

「マダネ・ハワーズ」は導入初期はとてもセールスの成績が良かったのですが、徐々に失速してしまっただ点は否めません。今にして思えばその原因のひとつは、アイテム同士の連動が弱かった、という点にあったと思います。

最初期リリースしたライナージュには、フィギュアこそなかったものの、乗り物や基地といった、フィギュアと組み合わせて遊べるアイテムがいまいち不足していたんです。アニメを見てミクロマンを好きになっても、それでフィギュアを買っていただけだとしても、それは結局アニメのキャラクタが好きなだけだということであって、玩具そのものに魅力を感じたわけではないでしょう。基地や乗り物といったアイテムがフィギュアと連動して、世界がどんどん広がっていく。元来「ミクロマン」という玩具が持つ魅力とはそういうものなんです。『マクス・ザ・ウィズ』はそれを出しているのが少々遅かったように思いますね。

注1 異名シリース

1990年から1998年にわたり製作されたロボットアニメシリーズ。心を持つ「勇者ロボ」と少年たちの交流、ロボット同士の関係などの一貫したテーマを持つ。

**トランスフォーマー
ビーストウォーズ**

1997年から展開され、
たトランスフォーマーの
1シリーズ。乗り物では
なく動物に変身するトラ
ンスフォーマーたちの戦
いを描き、キヤラ同士
の絆を掛け金で人気を
博した。

当時、奥出さんにもその点を指摘されました。テレビアニメも人気があるし、最初こそ玩具も売れて「すごい」「すごい」と言ってくれていたんですが……。きつとラインナップを見ていて、思うところがあったんですよね。半年ほど経ったころ、会食中に周辺のアイテムが弱いな、じゃないか？と言われてしまい、その場で商品展開について一時間ほど講義を受けたました(笑)。

「マグネバウイズ」では、商品価格の制約も苦戦しましたね。ヒットした「ビストウオーズ」シリーズのメインアイテムが3000円くらいだったの、それが好成績の要因だったと判断されたのか、「3000円以上のアイテムは強力出さないように」、上から指示があったんです。最初に出したロボットマンが、それをちよつとオーバーした3500円ほどでした。あれはマグネバウイズの「鋼鉄ジーク」の魅力をアップグレードした商品で、完成度の高いアイテムだと思いますが、他商品との連動はという面からすると弱かったです。田ロボットマンのように、フィギュアが搭乗できたりとか、そういう機能がなかったのです。

ロボットマンは内蔵しているマグネバウイズが強力だったことから、PL法まわりの調整が大変だった覚えがありますね。「マグネバウイズ」のあたりの問題はおおむね解決し、以降は比較的自由に使えようかと思いましたが、これはひとつ開発面での進歩だったと思います。

ミクロマンは「1/1」のアイテム

特に印象に残っているのは、ミクロスティションやミクロボーイですね。当時はゲームが子どもたちにとって一番身近なアイテムでしたから、当時流行していたゲームボーイやプレイステーションを真似て作りました。ミクロマンはフィギュアのサイズが1/1だから、現実にあるアイテムがミクロマンの基地や兵器になるような、そういう

リアリティのある世界観を作れ、という指示があったんです。スパイヒーロービートルマンが、カップ麺の容器やドリンクの缶に隠れているのも、やはりこういう意図がありましたね。

本当はこれらのアイテムで、中盤以降に登場したロボットマンディーン、エンデバーに登場したフィギュアを絡めて遊べる大型商品も最初から展開できればよかったのですが、価格の制約もあり、なかなか発売できませんでした。ディーン、エンデバーは発売が遅れたことで、年末商戦に向けての大型アイテムとして売り出せたことは良かったのですが、いかにせん「マグネバウイズ」というシリーズ全体を支えるためには、少々売り時を逸してしまっているように思います。

でも、もし最初からディーン、エンデバーを出していたとしても、今度はラインナップが大型アイテムばかりになってしまったりして、そうしたらそれはそれで、売れにくい商品が出てきたりしたんでしよう(笑)。タラレバの、ちよつとした仮定のお話でしかないんですけどね。

時代とともに変化する「遊び」

旧「ミクロマン」と「マグネバウイズ」では、発売時に子どもたちの間で流行していたものでは、速いままよ、子どもたちの遊びの性質というのは、それぞれ時代の時代で全然違ってくるんです。

昔はテレビゲームもなかったわけですし、テレビキャラクターの登場期でしたから、当時の子どもを動かした「こっこ遊び」だったわけですね。そんな中に生まれた初代ミクロマンは、そういう子どもたちのイメージを大いに刺激して、関心を集められるだけのパワーがあったと思います。雑誌展開やパンフレットなどをイメージソースにして、自分たちで「ミクロマン」の世界を広げていく……当時の子どもたちは、そういう遊

びを当たり前のものとして楽しんでいた。

それに比較すると、現代の子どもたちは、明確なルールが敷かれた「ゲーム」としての遊びを楽しむ傾向が強くなっているように感じます。今はテレビゲームがすっかり浸透していますし、「プレイブレード(注3)」のような、勝ち負けを競う競技玩具の人気はすつと高いですから。

「マグネバウイズ」は、児童の中でも、どちらかといえば年齢が高めの層をターゲットにしていたのですが、今の時代の子どもたちはそのぐらいの年齢に達すると、そういう「こっこ遊び」から離れていってしまうのかもしれないですね。そうした時代の差がある、「マグネバウイズ」が初代に及ばなかった原因があるかも知れません。

タカラ玩具の大きな幹

タカラ製の男児玩具を樹形図にまとめるとすれば、「タカラSFランド」というのは、中心にあるひとつの大きな幹です。変身サイボーグからはじまり、ミクロマン、マグネバウイズ、ダイアクからはじまり、玩具が生まれていく、その過程で生み出されたアイディアや、培われたノウハウが混ざり合って、進化していき、その後に続く玩具シリーズにさまざまな影響を与えている。それはさながら、幹から枝葉が伸びていくような感じですね。

中には「トランスフォーマー」のように、いつの間にか枝葉のほうが大きくなってしまいうような例もありますが(笑)。でも、すべての原点という意味で、「タカラSFランド」というブランドは、本当に偉大なんですよ。

板垣組三 いちかきしやう

1980年代タカラ玩具、第201期ティンゲ部部長、C S事業部長などを歴めた。2003年タカラを退職し、タカラ全社のアトラスに入社。

注3 プレイブレード

1997年から発売されているフィギュア、複数のパーツで構成された、つぎつぎと動かすことで、様々な動作を表現できる。プレイブレードは、そのプレイブレードだ。

高谷元基 インタビュー

S F ラ シ ド 審 問 主

連綿と続くタカラSFランドの系譜。そのすべてを知り尽くし、玩具開発に身を捧げた男がいる。生粋の玩具つくりである高谷元基に、SF玩具への想いを語っていただいた。

タカラ入社、AF課への配属

私が最初に触れたタカラSFラインの玩具は、「正義の味方」シリーズ（注1）の「帰ってきたウルトラマン」と「マッド隊」でした。その「ウルトラマン」の手は灰色成型の素手で、「子供心にもこれはないだろう」と納得できなかったのですが、続く「変身サイボーグ1号」では思い通りのグロウアップ仕様として解消されていたので、なんだか思いが届いたような気がして嬉しかったですね。こんなことが後の12インチャフィギュア開発業務に作用したかはわかりませんが、とにかく「変身サイボーグ1号」から受けたSFマインドの洗礼は、間違ひなく私の玩具商品の開発業務に大きく影響を与えています。

私がタカラに入社したのは87年で、当初の配属はAF（アクションフィギュア課）という部署です。ここは変形全ロボ以外の企画なら何でもOKという自由な環境でした。ここで先輩方に叩き込まれた自由な発想法や破天荒な企画開発スタイルが後の私の基本となり、これまでに携わってきた多くの企画に活きていると思います。私自身が担当した最初の担当業務は開発研修も兼ねた「バトルビースト（ビーストフォーメー）」の後期シリーズ「レーサービースト」の最終ラインナップの原型用図面の作成でした。それからしばらくは

先輩方に指示を仰ぎながらいくつかの企画に参加し、企画開発という業務に慣れ始めたころ、AF課はキャラクター課として再編され、私はそこで「サイバーコップ」に携わることになります。

80年代型サイボーグ、「サイバーコップ」

AF課での担当企画「スーパースイボーグ」の商品コンセプトをベースに様々な検討を繰り返して、TV番組のヒーローものとして成立させていった企画が「サイバーコップ」です。「変身サイボーグ1号」の遊びとしての基本コンセプトは武器・メカとの融合や、機能別の強化スーツ装着によって、自らを強化していくというパワーアップ遊びにあります。その流れを汲む「サイバーコップ」では、変身を、サイバネーションによるビットスーツ装着に、武器セット・サイボーグライダーは、サイバーアーム、ウェポン、マシといった形で、時代に則したアレンジを施しながら踏襲しています。「サイバーコップ」の玩具開発は私と先輩開発マンの2名体制で行われ、先輩が主にビットスーツ系となりきり系を、私がブラックチェンバー系を担当していました。先輩の計らいで実質の最終開発アイテムの「ルシファールビット」は私がビットスーツ、先輩が武器

（キガマクスという入れ替え担当をしています）。

全てのビットスーツの最終決定デザインは、当時のタカラサイドによるものです。初期の試作はヘッド以外は共通素体で、胸部・腕部・脚部の各部ジョイント部に、キャラクターの異なるアーマーを装着する構造になっていました。ジュビターの甲虫状のアンテナや翼は、出版社から初期に提案された「子供にわかりやすい」という要望を組み込んだ名残りですが、そういうバックボーンがわからないと、ちよつと唐突ですね。マーズはバウフルな4WD車、マキエリはジェット戦闘機、サターンはセンサーの塊というマシン系のモチーフから発想されており、ルシファールはジュビターのボツ案をベースに、全身武器の塊+アール・デゴ風味のディテールというコンセプトでデザインしています。当初は敵であるデスロイドのフィギュア化も検討されており、試作も作られていましたね。

企画のベースとなった「スーパースイボーグ」は前腕を外して武装システムを付け替えるという方式をとっていたのですが、これはさすがに映像的にNGということで代替案を色々と検討していました。最終的には上腕や肩にコネクタを設置し、武器と身体の一部をシステムマチックに融合させ、脳波コントロールする武器で、普通の手持ち武器ではないミラクルな武器という見た目に新しい武装システムを押し出す方向に落ち着きました。これは当時流行っていたサイバーパンク的な概念を子供向け玩具に取り込むという目論見だったのですが、今にして思えばちよつとやりすぎた感がありますね。

各サイバーアームは「サイボーグセット」「武器セット」を参考にインダストリアルデザイン風の外観、全面の銀塗装、格納時の秘密兵器感など、武器としての魅力と価値観を徹底的に高める方向で開発を進めています。それを収納するブラックチェンバーは、完全に「スーパースイボーグ」の

注1 「正義の味方」シリーズ
ディレクターのヘッドや機体のシステムや機体のシステムをモチーフにしたフィギュアシリーズ

コンテナコンセプトに由来するものです。チェンバーの搬送方法については瞬間転送案、ドローン機が空輸する案なども検討されましたが、最終的には、ICカードで呼び出し、地下チューブネットワークを介して偽装された端末ゲートから射出される。TOYQOシティ全体がZACの迎撃支援システムになっている。という私の案が採用されて、すくすく盛りかっただけです。

サイバーマシン、ブレードライナーも、当初はコンテナコンセプトのメカ・チェンバーに変形格納されたマシンという設定で、番組初登場時はそれに準じて、ちゃんとトラックのコンテナから出撃していた。後で分かったのは、サイボーグライターの的な機械合型のデザインも検討されていますが、映像制作サイドから「もつと映像合成がしやすい形にしてほしい」という要望が入り、現状の形状になっています。また、ほとんど使用されなかった背中のコネクタに接続融合する、ドローン機から変形する飛行型のサイバーマシンも検討していました。

「サイバーコップ」は特撮ヒーローラインであると同時に、タカラSFラインに包括される、80年代型の変身サイボーグ1号そのものだと思います。

メタルジャック&グリッドマン 「サイバーマン」の末裔たち

「メタルジャック」は「サイバーコップ」の続編企画がアニメ化されたライイムと語られることがありますが、これは間違いです。経緯としては、アニメ制作会社から等身大のヒーロー物を前提とした新企画の立ち上げ提案が入った際、こちらからギミックサンブル案のひとつとして提示した「サイバーマン」の機構システムが期せずして採用され、それをもとにアニメ制作会社が作成した企画が「アウター3」というSF警察テーマもの

だった……という感です。後にメタルジャック「サイバーコップ」とは出処が全く違うにも関わらず、玩具的には「サイバーコップ」の後継企画用意に用いた機構システムを使っているというや、こしい経緯を持つ企画なので、経緯の企画と勘違いされて仕方がないかもしれません。

私の担当アイテムは、シルバー、ブルー、シャドー、ハイパーレドの4種になります。各「ジャックアーマー」は「サイバーマン」における「自らの強化コンセプト」をベースとしつつも更に一歩踏み込み、サブポートアニマルや搭乗可能なビークルに可変するというバリエーションを固めています。これはタカラSFラインの観点から表現すれば「サイボーグジャガー」や「サイボーグライナー」に変形する変身セット」ということになりました。人型サブポートドローイドとのジャック・オンで完成する「シャドー」は、この後の「グリッドマン」に登場する「ゴッドゼノン」の開発の可能性を証明した重要なアイテムでした。

「グリッドマン」は超電動ロボ鉄人28号FX注2に続く、超電動シリーズの第2弾です。担当したアイテムは「電光超人DXグリッドマン」共同「DX合体超神サンダーグリッドマン/雷神合体DXゴッドゼノン」「DXドラゴニックサン/ゴッドゼノン」は超電動ギミックの搭載がラストだったので、電池・センサー、基盤、スピーカなどを詰め込んだ最初期のサンダージェットの試作モデルは、商品化された物とは外観も変形パターンも全く異なっていました。単品光りを重視していたため、ゴッドゼノンモードでは実際の製品版より完成度は高かったのですが、合体後のサンダーグリッドマンモードでは背部ポルニウムが現行の倍以上あり、立たせるためには自重を支えるためのつかえ棒が必要でした。担当として、これらのモデルは機構検討の段階から無理

のある構想だとわかっていましたので、この試作の完成を待たず、水面下で別案のサンダージェットの企画を突っ走っていました。結果的には別案が採用となり、なんとか着くみ製作と発売スケジュールを間に合わせる事ができたという、辛い思い出のあるアイテムですね。この「サンダーグリッドマン」にそれに続く「キンググリッドマン」は「変身サイボーグ1号」から続く、外装の装者によって、自らを強化していくというパワリアップコンセプトの、現時点での集大成といえるアイテムではないでしょうか。

実は当時のタカラ内部では「グリッドマン」の後継企画として「グリッドマンII」または「グリッドナイト」と呼ばれる企画も検討しており、「グリッドマン」の放映と並行して代理店・制作会社へ向けた企画提案の準備を進めていました。この企画はゾードとソーサラー的な世界観のデザインで、幻獣をモチーフとしたマシンと融合するヒーローが主役でした。ヒーロー素体の検討用の試作図面の作成まで行っています。

因みに「巨大ヒーロー」と「巨大メカ」が合体し、巨大ロボのような外観にパワーアップする」というアイデアは「サイバーマン」企画で初提案したのですが、このアイデアのライイムは、特撮番組に登場する巨大ロボのアクション撮影用の着ぐるみ構造にあります。私は学生時代に着ぐるみを製作する会社でアルバイトをしていたのですが、そこで製作していた巨大ロボのアクション撮影用スーツは、中身の芯にウエットスーツが使用されており、その周囲にロボの胸や腕等の発泡ウレタンパーツを装着してロボの外観に仕上げていくという構造でした。その構造による人間のスリムなシルエットが、見事に着ぐるみのシルエットになるという視覚的なマジックに感動を受け、ウエットスーツを「巨大な超人」に、ロボットのパーツを「防衛組織のスーパーマン」に置換すると「なんかとてもよく似たようなデザイン」の巨大超

注2 超電動ロボ鉄人28号FXは1982年に放映された。カウチアーム、出撃時カウチを折りたたみ変身する。発売は1982年10月。約30万部が製造された。

人が出来るよなという大げな妄想をしなが
ら、パーツの貼り合わせ作業を行っていました。
この時の妄想を具現化したものが「サイバーマ
ン」第一強化形態の機構試作であり、この「サン
ダークワッドマン」で実装番組という形事も含め
ほぼ完全な形で実装化した事になります。

マグネモ+ミクロマン

「マグネパワーズ」

90年代末期の男玩市場の状況から「ターゲッ
トの子供達は即興的な単品指向に変化しており、70
年代のように大規模ビルド、基地などの周辺商品
を前面に押し出した。ワールド展開の玩具の成
功は難しいのではないかと」という危機感を踏ま
え、その対処法を盛り込みながら検討を始めたの
が、「ミクロマン1999」という企画で、のちに
「ミクロマン マグネパワーズ」として世に出るこ
ととなるシリーズです。

主役となるミクロマンのフィギュアは、前身と
なったマグネモのリメイク企画「超磁力ロボ マグ
ネイタース」の磁石という要素となり、ネオ
ジム磁石の着磁力を利用した「マグネアクション
フィギュア」として考案しました。単体でも徹底
的なプレイバリエーションを持たせており、さらに2
体、3体揃えればバトルアクション遊びやアク
ションゲーム的な遊びなど、工夫次第でほとんど
遊びが広がっていくというフィギュアを集める方
向の発展性に加え、内蔵した磁石によってビーク
ルや基地に簡単に乗せることができたり、磁石を
トリガースイッチとしてギミックを起動させる等
の周辺商品と連動する方向の発展性も持たせてい
ます。これらはメインアイテムだけあればもう
満足という単品志向の風潮をどうにか打破する
為の施策でした。サイズを8cmに従来の「ミクロ
マン」より小型化した理由は、それにより周辺商

品もダウンサイジングされ金型投資を節約できる
こと、またそのサイズがマグネアクションに過し
たサイズでもあったことに起因しています。ターゲッ
トは低年齢の子供なので、床に投げつけても分解
しない強度構造、必要最小限に絞った遊びやす
い関節可動を念頭に設計しています。右腕の武装
「マグネアーム」を腕と一体化した理由は、先端
が無造作にボケットに入れたりしても外れないよ
う、遊びのキラーである磁石パワーを失くさないよ
うにとの配慮にあります。

初期のミクロマンチームのデザインは製品化さ
れたものとは大きく異なり、画一化されたデザイ
ンではなく外観や体型、能力もバラエティに富ん
だ様々なキャラクターたちが混在する方向で検討
していました。これも単品志向対策のアイデア
のひとつで、子供達に個性的な各キャラクターへ
の感情移入を促し、もっといろんな仲間を集めた
いーと思ってもらいたい、というソフト方向か
らのアプローチでした。デザイン画を見てもな
らとわかりますが、人間型、獣人、ロボットなど
の混在したチームになっていますよね。これは先
單方が考案されたA.F.課の未商品化企画「ダン
ガリンV」のキャラクター構成からの引用になります。

また、ミクロマンラインに組み込むことになっ
た「マグネモ」自体も、集めれば集めるほど、遊び
がワイドに広がるというフレーズが見事にはま
る優れたギミックを有した周辺商品への拡張発展
促進に適したハードでした。これを、マグネ
アクションフィギュア。と上手く組み合わせられ
ば、その二つの相乗効果でフィギュア・ビーク
ル・ロボット・基地などの商品間に強力な連動シ
ステムが構築できると考えていました。「かつて
のタカラSDラインの玩具のような、ワールド展
開のシリーズが生み出せるはず」という希望を
持つつつ、企画をまとめていましてね。

因みに「ミクロマン」に「マグネロボ」をどう組

み込むかに関してはふたつの方向性を検討してい
ました。ひとつはミクロマンと同一スケールの
チームメンバーの一人で「マグネパワーズ」で実現
したものに近い案。そしてもうひとつは、アニメ
番組に毎回クワイマックスが登場する、ミクロマ
ンが操縦する身長20mクラスの巨大ロボという、
ちょっと乱暴な案でした。これはアニメ化の際、
「おもちゃを買ってくれる子供たちは、アニメの
主人公たちのようにミクロ化するわけでもないの
に、等身大以下の世界、下手をするわけでもないの
ら解決までが一軒家のなかで完結してしまう小さ
なスケールで起こる事件や戦いに、本当に驚きや
憧れを持ってくれるのだろうか？」という懸念か
ら導き出したカウンタープランでした。

戦略的開発チーム在籍時におよそ1年を費や
し、こうした「ミクロマン復活」の展開プラン
と、それを構成する個々の商品の具体的な仕様案
やデザイン案などを企画書にまとめ、98年の初旬
に男玩部門に引き継ぎを行いました。これらは引
き継ぎ後は完全に私の手から離れ男玩部門の企画
として再検討され、98年の後半に「ミクロマン
マグネパワーズ」として製品化されています。引き継
ぎ後の企画の再考やアニメの企画などには一切関
与していませんが男玩部門からの要請で単純な
開発サポートとしてバックグラウンドのフォロー
案、初期のミクロマンフィギュア5体、エース、
バロン、クロスの3体のロボットマン、ハリケン
バードの開発を担当しています。

「ミクロマン再生計画2001」

ミクロマン騒がりでは2001年に海外事業
部に所属しながら考案した「ミクロマン再生計画
2001」というアイデアが社内でのアイデア
コンテスト「タカラの宝」に入賞し「ミクロマン
アクションシリーズ/ミクロマン2001X」として商
品化されています。企画概要は、当時消滅間近

ミクロマン1999



ミクロマン再生計画
2001



だったミクロマンラインを大人向けフィギュアブランドとして再定義し、身長を旧サイズの10cmに戻し、可能な限りの関節可動部を設けた極小アクションフィギュア素体を新開発するというものでした。さらに展開案として、まずは人気のある既存キャラクターの使用許諾を取得、ミクロマンフォーマットのフィギュアとして展開することでファン層を拡大しつつ新しいマーケット化したキャラクターフィギュアという新しいジャンルを定着させ、頃合いを見て大人向けの「タカラSFワールド」を展開すると言った内容でした。実際の展開もほぼこの企画書通りに進んでいましたよね。つまりプロジェクト形式で開発に参加できるものと思いがかるのを待っていたんですが、忘れたころに試作ができたので、見てほしい」と試作モデルを見せられたことだけが、このラインに関わった最初で最後の業務でした。

究極の総合玩具への挑戦

「COOL GIRL」

この時代は海外事業部への異動希望が通り、男玩とは無縁な海外向けの雑貨系玩具の企画開発を行っていました。実は「COOL GIRL」の企画の発端はアーミスタイルのジェニードールの海外向け提案企画で、それを大幅な拡大解釈して「ハイターゲット」向けの、本格的な12インチの女性フィギュアとして着地させたのが「COOL GIRL」です。12インチフィギュアがブームだったということも、企画成立の追い風でしたね。「COOL GIRL」はまず、他社の素体分析から導き出した新素体の開発からスタートしています。最初の試作は予算がなかったため、服の縫製も含めて自身で試作の製作を行っていました。この時点で1/6スケールでのメリハリを効かせたシルエツトや、服を外皮に見立ててボディフォ

ームとして見える考えだ、自立構造の足部（ブーツ）など、ほぼCGバービー素体の要素は組み込んであります。その後、最終試作の製作や2000年のおもしろショーでの初公開を経て、導入までの経緯は色々ありました。『クールガール』は2000年末に発売開始となり、国内、海外を問わず売れ行きや評価が非常に良かったですね。反響が良かったので次々とラインナップを開発することが決まり、とにかくラインナップを充実し進化発展させていくことに注力するようになりました。タカラSFライン的な展開にならない、ストリー・世界観・キャラ設定・善悪のVS構造など、も次第に充実してきました。なんだかんだで11年間継続することができました。実はタカラSFラインでは「トランスフォーマー」に次ぐ長寿ラインなんですよ。

11年間の展開の中では「クロスボーグ GUARD of CG」で私なりのサイボークの方向性を示してみたり、ビデオゲーム化されてゲームメイトとタイアップを行ったり、往年の「コンパットJOE（注3）」では未発売に終わった科特隊とTDF隊員（注4）を製品化したり、リスベクト企画として「CG13」をリリースしたりと、色々なプランが実現できました。また、スピンオフとして男性素体の「ジェネックスコア」も立ち上げのきっかけは「大狼伝説版 プロテクトギア」驚尾翠（注5）の監修の際、押井守（注6）監督から「この完成度でプロテクトギアの男性版も見てみたい」とのお言葉をいただいた事でした。この「プロテクトギア」の開発は非常に時間を要したため、企画としては後発の「バットマン」が「ジェネックスコア」の第一弾となりましたが、第二弾から始まる「ケルベロス・サーガ」シリーズのアイテムは高額にも関わらず、非常に良く売れました。「プロテクトギア」では付属の機関銃 MG-34の放熱穴が付いたバレルジャケットのパーツを

1パーツで成型するため高価な「6方向スライド金型」を起し、費用負担部門に怒られながらも徹底的に精密感を追及し、リアル感の境界に挑んでいましたね。目標としてはフィギュアを撮影した際、本物の人間がギアを装着した写真に見えるレベルの精密感とリアル感を目指していました。

「COOL GIRL」ジェネックスコアは、初めて真つ向からハイターゲットに挑んだ商品企画開発で、子供向けとは全く違う商品の考え方やビールの仕方が色々実践でき、玩具開発マンとして非常に良い経験になったシリーズです。12インチフィギュアというジャンルの商品開発は玩具系の縫製や彩色、植毛等の技術と、男玩系の複雑な造形や成型、可動機構などの高度な知識と応用が必須となる、いわば「究極の総合玩具」の開発なのではないか、と思っています。当時は12インチフィギュアが今の様な進化を遂げる直前の黎明期で自社・競合含め次の次の「リアルさ」を目指し、渡ぎを削る技術的競争を果敢に行っていました。その過程で発生する数々の絶望的な難題にトライし、挫折し、解決するたびに徐々に究極の頂点に近づいていくような達成感が湧いて、楽しかったですね。陸自版プロテクトギア以降は開発から外れてしまい、その後は製品が昔のレベルに戻りライン自体も消滅してしまっことは非常に残念でしたが、いつかまた再チャレンジしてみたいジャンルです。

最高記録達成！

「ビーストサーガ」

「ビーストサーガ」は久しぶりに男玩部門に戻り、企画立案とメイン開発を担当したラインです。旧A/F課の「バトルビースト（ビーストフォーマー）」のリメイクで、当初は完全な海外向

注3 「コンパットJOE」

1989年に発売された、ハイターゲット向け12インチフィギュアアクションフィギュア「コンパットJOE」の企画は当時、タカラの企画部が担当していた。

注4 科特隊（KOT）は、陸自版プロテクトギアの前身で、タカラの企画部が担当していた。タカラの企画部は、タカラの企画部が担当していた。

注5 驚尾翠（アサヒ）は、タカラの企画部が担当していた。タカラの企画部は、タカラの企画部が担当していた。

注6 押井守（アサヒ）は、タカラの企画部が担当していた。タカラの企画部は、タカラの企画部が担当していた。

けの低単価コレクションラインとして企画しました。その時点で胸からキューブエナジーを放射して火・水・木のサイコロジャンケンさせたたり、敵にキューブを放射して倒したりして楽しむというシンボル遊びの企画でした。海外向けの企画だったので、デザインの一部を「トランスフォーマー」のコミックで著名なグイド・グイディ氏に依頼したり、バトルクルーザーのナビルや大きなキューブから展開するジオラマ風のプレイセットなど、海外トイに準じたラインナップを検討していましたが企画進行の途中で諸事情から国内向けのライン展開に変わり、遊びに複雑なルールを付け足して、低年齢向けバトルホビーものとしてリリースされています。

担当アイテムはビーストコレクションの全種と、ジップロットシリーズです。ビーストは未発売アイテムやミニも含めると合計で80体以上もあり、1ライン中で開発したフィギュアの量としては10年がかりのクルーガルを遥かに超える最高記録となりました。ジップロットは低年齢層向け、アニメの世界観で遊ぶアイテムとして企画・開発を行っていますが、番組内ではともストイックな扱いだった模様です。本来は小型のキューブがいくつかとなったクルーガルや基地に巨大化変形、大活躍する……という設定でした。後続の展開案としてはホバークラフト、ドリル戦車などの新ビークル、複数の合体して巨大ロボ風のビースト巨神になるアイテム、各マシンの整備や格納遊びが出来る大型キューブ、神聖基地、なども検討していましたが、全ての変形スイッチの位置を統一設計しているのは、その大型キューブ基地のギミックと連動させるためでした。

ちなみにこの「ジップロットシリーズ」は「ジオアクトロン」のようにミニフィギュアをコアとする、フィギュア・ビークル、基地のジオラマ遊び」という社内説明をしていたぐらい、タカラSFのマインドを意識したシリーズです。バトル

ビースト(ビーストフォーマー)のプレイセットへのオマージュも入っており、マシンには捕獲用のツメと捕虜用の牢獄的なスペースが装備されています。この二つの装備があるだけで、フィギュアのイメージ遊びが一気に広がるという先人の素晴らしい発明だと思っています。

タカラSFワールドの帰還 「ダイアクトロン(2016)」

実はかなり以前から「そろそろ大人の趣味として、真剣に遊べる玩具ラインがあっても良いのではないか?」という漠然とした考えを持っていた、大人向け玩具について色々と思いを巡らせていました。ちょうどミクロマン マグネパワーズの開発を離れたころからですね。アイディアのひとつは「クルーガル」ラインとして具現化しましたが、もうひとつ、基地やビークル等ワールド展開の玩具のラインにもチャレンジしてみたいと思っていました。当時は各社の大人向け玩具が全盛期で、そのほとんどが往年の人気キャラクターもをリバイバルしたアイテムでしたので、それに対してオリジナルのタカラSFラインのアイテムを、大人が本気で遊べるようアップグレードしてリメイクするという方向を考えていました。それ自体は実現できませんでしたが、以降も大人向け企画の検討は断続的に自主課題として続けていました。

現在も大人向け玩具の売れ筋は映像作品をど、メディアありきのキャラクターもので劇中のイメージや変形を忠実に再現したものが主流です。複雑な変形機構や付け変えパーツがこれでもかと用意されていたりして、それは確かに劇中の形態を見事に再現できて素晴らしいのですが、私の思う「遊び」という観点からみると劇中イメージとの答え合わせ的な形状のチェックや、劇中の形

にするまでの変形工程やギミックの確認といった「遊んでいるというよりも作業」感という感じが目に映えてしまっている。もちろんそれがダメだという訳ではないが、それが大人ターゲットのニーズを具現化した結果の仕様でハイターゲット玩具のひとつの到達点であることはわかっていました。ただ、年々エスカレートして行くこの風潮には多少の違和感も感じており、この方向とは真逆の「劇中イメージや劇中再現の縛りから解放された遊び手優先の、自由に楽しめる大人の玩具ラインが創りたい」という欲求が日に日に高まりつつありました。ひと通りいじった後はパツケージに戻されて、そのまま収納箱にストックされてしまったり、ディスプレイ台に固定されて置き物になってしまうような「単品完結型」の玩具ではなく、常にいつでも遊べる環境に置かれ、シリーズを揃えていくと更に遊びが広がる、世界観が広がっていくという大人ホビーの定番、「鉄道模型」のようなイメージのラインですね。そんなわけで、ある時期から「レイアウト次第でどんな増幅していく世界観」「車両モデルの精密感と実定するシズル感」「小さな人形を配する事で、玩具の世界観に没入しつつ、シチュエーションを築き換える」という鉄道模型の持つ要素を玩具に置き換えた、いわば「鉄道模型フォーマット」のSF玩具ライン、という方向を検討するようになったんです。個人的な趣向からやはりSFは外せない要素なので、60年代風宇宙探検テーマとか秘密基地建造テーマ、巨大SFビークル連転内部構造テーマなど、折に触れ色々妄想を巡らせていました。でも ある時「これってダイアクトロンだね」と気づき、巨大な掌の上をぐるぐると遠回りをして元に戻って来たような心地よさを感じていました。これ以降は、大人向け玩具としてのタカラSFワールド「ダイアクトロン」の再構築、という部分に方向性を絞り、構想を練り始めています。その

「ビーストサーガ」
企画書



「ダイアクトロン」
(2016)企画書



後「ビーストサーガ」の開発などを経た後、しばらくして現在のハイテク部門の立ち上げと公募の機会が巡り、現在に至る訳です。

現在展開中の「ダイアクロン」製品のバリエーションの根幹には「ワールドで遊ぶ」という点に重きを置いています。簡単に言うところこの遊びが、しやすい玩具です。対象は完全に大人なので、幼児と同じプレイスケーラーレベルのこの遊びにしようとするのは冷めたいと思いますので、大人目線でのこの遊びに見合うような世界観を構築すべく、フィクションラインを調整しています。

これは「どこまで嘘をついて良い世界なのか」という意味で「ダイアクロン」が登場した1980年前後のリアルロボ系アニメぐらいの適度なフィクションラインを目標としています。

色んなボーズが自由に取れるフィギュアほど遊び手の感情移入が強いという長年のフィギュア開発経験からの持論も踏まえ、ライン全体のコアとなるダイアクロン隊員はあのサイズの中に可能な限り関節可動部を設けて様々なパフォーマンスが出来るようにしています。これを見て、触ればその先に広がる可能性を感じてもらえる様なフィギュアにする必要があったんです。単にスケール感を出す為のゲージ的な考え方であれば固定ボーズのフィギュアでも良かったのですが、今回の隊員達には目の肥えた大人の遊び手をダイアクロンワールドに一気に引き込むトリー役としてのミッションも課されていました。

発売第一弾の「ダイアバトルSV2」では意図的に、純粋な変形合体ロボ玩具とはちよつと違った開発手順を踏んでいます。大抵の変形合体モノの開発は、まず最初に変形や合体の機構から検討を始め、ヒンジ位置や各部分の見立て調整などを経て完成して行きますが「バトルSV2」の場合は機構からではなく、合体遊びをする時にイメージする劇本・脚本・脚本・3体合体シークエンスから検討を始めています。3体合体

という大まかな仕様は決まっていたので、3つのメカがシステマチックかつドラマチックなパターンで合体していくビジュアルを想定してから、具体的な変形合体の機構に落とし込んでいきます。この遊びの時の演出として効果的なギミック——ゼンマイによる頭蓋の自動展開や腕のスライド移動、そしてロボットモジュールの分離などの機構は、この過程で考え組み込むことを決めていきます。2体合体というパリエーションの追加自体は各モードの仕様も、この遊びの最中に思い描くであろう様々な戦闘シチュエーションを想定しつつ考案したものです。また、バトルSV2の変形合体機構は今時の変形合体ロボ玩具と比較すると明らかにシンプルなものですが、これもこの遊びの時の遊びやすさを考慮し、できる限り機構をシンプルなものに削っていった結果です。

まず最初にシークエンスやシチュエーションを想定し、それから全体の機構やギミックに落とし込んでいくという開発手法は、バトルSV2に続く「バードスワップ」各種や「ビグバードGV」でも実践しており、今後も「ダイアクロン」アイテム開発時のスタンダードとして継続していくと思います。恐らく1980年代のダイアクロン開発も同じ様な手法だったのではないかと思います。

机の上に小さなフィギュアが横置いているだけなのに例えればそれを戦いで見た歴戦の勇士が一人たうという大人の空想力は素晴らしいと思います。

その横にパイプを格納できる飛行マシンや巨人型戦闘マシンを置いてみると空想はさらに膨らみ、誰も見たことのない壮大な空想スペクタクルSFドラマを思い描くこともできてしまうはずですね。ダイアクロンという玩具を通して遊び手の皆さんが其のお持ちの無限のイマジネーションを解放し、楽しんでくれる時間を過ごして頂ける手助けになれば幸いですと本心に贈りたいですね。

* * *

オリジナル玩具の全面開発部署だった人形課が解体され、キャラクター課を立ち上げる際、当時の上司の奥出顧問から「これからタカラはテレビ番組の商品ラインをどんどん立ち上げていくが、テレビに頼った商品を作ってもらっちゃ困る。ウチはあくまでも玩具の遊びが中心にありたい。玩具主導型である事を忘れないでほしい」といった意味の訓示を受けた記憶があります。この時初めて耳にした「玩具主導」という言葉は私にとって、ちよつと大げさに聞こえるかも知れませんが「玩具の尊厳のよさな意味を持つ言葉」という概念は私の拠り所となっており、まさにそれは「変身サイボーグ」「ミクロマン」「ダイアクロン」など、映像メディアに頼ることなく玩具の佇まいだけでも世界観のイメージが容易に伝わり、遊び手の空想力で遊びがワイドに広がっていたタカラSFラインの真髄でもあるのだと思います。

始まったばかりの「ダイアクロン」ですが、かつてのタカラSFラインを知っている方には当時のワクワク感を、知らない方には自由な空想力で遊ぶ玩具の楽しさを実感していただける様なSFおもちゃラインとして末長く展開していきたいと思えます。もちろん、私がこれまで携わってきた数々のラインで培った様々なノウハウを駆使し、全力で取り組んでいきたいと思っております。ご期待下さい。

高谷元基 たちもと

1989年にタカラへ入社し、同社のSF玩具シリーズに属する数々のアクションフィギュアを手掛ける。現在はハイテク部門に異動して、その探求を続ける。

タカコ SFランド エヴァンジェリオン

「変身サイボーグ」の後継者たち

2017年4月23日 第1刷発行

監修
高谷元基
(株式会社タカラトミー)

編著
茂木社/内山和樹/小池顕久
(株式会社ウェッジホールディングス)

カバーイラスト
中村豪志

資料協力
阿部康弘/伊知川惣介/井村友昭/榎本悠幹
指田稔/新本宣章/たお一

デザイン
吉川脩通/平井一人
(株式会社ダイアートプランニング)

編集
谷水輝久/二之宮 隆
(株式会社双葉社)

発行者 稲垣 潔
発行所 株式会社双葉社
〒162-8540
東京都新宿区東五軒町3番28号
☎(03)5261-4818(営業)
☎(03)5261-4869(編集)
<http://www.futabasha.co.jp/>
(双葉社の書籍・コミック・ムックが買えます)

印刷・製本所 三晃印刷株式会社

※落丁、乱丁の場合は送料双葉社負担でお取り替えいたします。「製作部」宛にお送りください。ただし、古書店で購入したものについてはお取り替えできません。
☎(03)5261-4822(製作部)

※定価はカバーに表示しております。

※本書のコピー、スキャン、デジタル化等の無断複製・転載は著作権法上の例外を除き禁じられています。本書を代行業者等の第三者に依頼してスキャンやデジタル化することは、たとえ個人や家庭内での利用でも著作権法違反です。

© KERBEROS SAGA
© MAMORU OSHII/BARQUE Inc.
© TM&Dc comics.WB SHIELD.TMS
© TOMY
© Warner Bros.Entertainment Inc.(S05)
© サンライズ
© ダイナミック企画・東映アニメーション
© タツノコプロ
© 谷谷プロ
© 奥室

ISBN978-4-575-31242-3 C0076
Printed in Japan





タカラ **SFランド**
エヴォリューション

「変身サイボーグ」の後継者たち